

© 2005 Adobe Systems Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.

Adobe® Premiere® Pro 2.0 Benutzerhandbuch für Windows®

Wenn dieses Handbuch zusammen mit Software vertrieben wird, die einen Endbenutzer-Lizenzvertrag beinhaltet, werden dieses Handbuch sowie die darin beschriebene Software im Rahmen einer Lizenz zur Verfügung gestellt und dürfen nur in Übereinstimmung mit den Lizenzbedingungen verwendet oder kopiert werden. Kein Teil dieses Handbuchs darf ohne die vorherige schriftliche Genehmigung von Adobe Systems Incorporated reproduziert, in einem Datenverarbeitungssystem gespeichert oder in irgendeiner Form oder auf irgendeinem Wege elektronisch, mechanisch, mittels Aufzeichnung oder auf andere Weise übertragen werden, außer in den Fällen, in denen dies durch die Lizenz gestattet ist. Beachten Sie, dass der Inhalt dieses Handbuchs auch dann urheberrechtlich geschützt ist, wenn er nicht zusammen mit Software verteilt wird, die einen Endbenutzer-Lizenzvertrag beinhaltet.

Die in diesem Handbuch enthaltenen Daten dienen ausschließlich Informationszwecken und können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Sie sind nicht als Verpflichtung von Adobe Systems Incorporated aufzufassen. Adobe Systems Incorporated übernimmt keinerlei Verantwortung oder Haftung für Fehler oder Ungenauigkeiten, die unter Umständen im Inhalt dieses Handbuchs enthalten sind.

Beachten Sie, dass die in Ihrem Projekt verwendeten und schon vorhandenen Grafiken oder Bilder urheberrechtlich geschützt sein können. Die nicht genehmigte Eingliederung solchen Materials in ein neues Produkt kann unter Umständen die Rechte eines Copyright-Inhabers verletzen. Holen Sie in solchen Fällen unbedingt die erforderliche Erlaubnis des Copyright-Inhabers ein.

Alle in den Abbildungen erwähnten Firmennamen dienen lediglich zur Veranschaulichung und nehmen keinerlei Bezug auf tatsächlich bestehende Unternehmen.

Adobe, das Adobe-Logo, Acrobat, Adobe Audition, Adobe Encore, Adobe Premiere, After Effects, Illustrator, InDesign, Photoshop, PostScript und Version Cue sind Marken oder eingetragene Marken von Adobe Systems Incorporated in den USA und/oder anderen Ländern.

Dolby ist eine Marke von Dolby Laboratories. Microsoft, OpenType, Windows und Windows XP sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder in anderen Ländern. Macromedia und Flash sind Marken von Macromedia Inc. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

MPEG Layer 3-Audiokomprimierungstechnologie wird durch Fraunhofer IIS und Thomson lizenziert.

Dieses Programm wurde mit MacApp® geschrieben. © 1985-1988 Apple Computer, Inc. Apple Computer, Inc. übernimmt keinerlei Gewährleistungen in ausdrücklicher oder implizierter Weise in Bezug auf dieses Produkt, einschließlich Gewährleistungen der Marktgängigkeit oder der Einsatzfähigkeit für einen bestimmten Zweck. Die MacApp-Software ist anwendereigene Software von Apple Computer, Inc. und ist für Adobe zur Verteilung ausschließlich für die Nutzung in Kombination mit Adobe Premiere Pro lizenziert.

Hinweise von Proximity: © 1984, 1988, 1990 William Collins Sons & Co. Ltd. © 1988, 1990, 1997 - Alle Rechte vorbehalten, Proximity Technology, Inc.; © 1992 Hachette © 1992 - Alle Rechte vorbehalten, Proximity Technology Inc.; © 1984 Editions Fernand Nathan © 1989 - Alle Rechte vorbehalten, Proximity Technology, Inc.; © 1991 Dr. Lluis de Yzaguirre i Maura © 1990 - Alle Rechte vorbehalten, Proximity Technology, Inc.; © 1989, 1990 IDE a.s. © 1989, 1990 - Alle Rechte vorbehalten, Proximity Technology, Inc.; © 1995, 1997 Van Dale Lexicografie bv © 1996 - Alle Rechte vorbehalten, Proximity Technology, Inc.; © 1997 Bertelsmann Lexicon Verlag © 1997, 1999 - Alle Rechte vorbehalten, Proximity Technology, Inc.; © 1994, 1997, 2003 Franklin Electronic Publishers © 1994, 2003 - Alle Rechte vorbehalten, Proximity Technology, Inc.; © 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. © 1994, 1997 - Alle Rechte vorbehalten, Proximity Technology, Inc.; © 1986, 1990/1997 William Collins Sons & Co. Ltd./Bertelsmann Lexicon Verlag © 1999 - Alle Rechte vorbehalten, Proximity Technology, Inc.; © 1999 Oxford University Press © 2000 - Alle Rechte vorbehalten, Proximity Technology Inc.; © 1990/1990 Merriam-Webster Inc./William Collins Sons & Co. Ltd. © 1990, 1997 - Alle Rechte vorbehalten, Proximity Technology, Inc.; © 1983 S. Fischer Verlag © 1997 - Alle Rechte vorbehalten, Proximity Technology, Inc.; © 1989 Zanichelli © 1989 - Alle Rechte vorbehalten, Proximity Technology, Inc.; © 1997 Morphologic © 1997 - Alle Rechte vorbehalten, Proximity Technology, Inc.; © 1993-1995 Russicon Company Ltd. © 1995 - Alle Rechte vorbehalten, Proximity Technology, Inc.; © 1990 Espassa-Calpe © 1990 - Alle Rechte vorbehalten, Proximity Technology, Inc.; © 1989 C.A. Stromberg AB © 1989 - Alle Rechte vorbehalten, Proximity Technology, Inc.; © 1984 Merriam-Webster Inc. © 1984 - Alle Rechte vorbehalten, Proximity Technology, Inc.; © 1991 Text & Satz Datentechnik © 1991 - Alle Rechte vorbehalten, Proximity Technology, Inc.

Hinweis für Endbenutzer der US-Regierung: Die vorliegende Software und die dazugehörige Dokumentation sind „Commercial Items“ (Kommerzielle Güter), wie in 48 C.F.R. §2.101 definiert, und umfassen die Bestandteile „Commercial Computer Software“ (Kommerzielle Computersoftware) und „Commercial Computer Software Documentation“ (Kommerzielle Computersoftware-Dokumentation), wie in 48 C.F.R. §12.212 bzw. 48 C.F.R. §227.7202 als solche bezeichnet, falls anwendbar. In Übereinstimmung mit 48 C.F.R. §12.212 bzw. 48 C.F.R. §§227.7202-1 bis 227.7202-4 sind die handelsübliche Computersoftware und handelsübliche Computersoftware-Dokumentation für Endbenutzer der US-Regierung (a) ausschließlich als handelsübliche Artikel und (b) mit ausschließlich den gemäß den hierin enthaltenen Bedingungen auch allen anderen Endbenutzern gewährten Rechten lizenziert. Außerdem gelten alle Copyright-Rechte der USA, die an dieser Stelle nicht ausdrücklich aufgeführt sind. Außerdem gelten für US-Endbenutzer alle anwendbaren Gesetze zur Chancengleichheit der USA, die an dieser Stelle nicht ausdrücklich aufgeführt sind.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Inhalt

Kapitel 1: Erste Schritte mit Adobe Premiere Pro 2.0

Installation und Registrierung	1
Adobe Help Center	2
Hilfe verwenden	3
Tipps, Schulungen und andere Ressourcen	5
Neue Funktionen	8

Kapitel 2: Arbeitsablauf und Arbeitsbereich

Grundlagen zum Arbeitsablauf und Arbeitsbereich	10
Anpassen des Arbeitsbereichs	17
Vordefinierte Arbeitsbereiche	20

Kapitel 3: Projekte

Grundlagen von Projekten	21
Seitenverhältnis	27
24P-Projekte	32
Verbessern der Leistung	34
Korrigieren von Fehlern	36

Kapitel 4: Adobe Bridge

Grundlagen von Adobe Bridge	38
Dateien und Ordner in Adobe Bridge	43
Automatisierte Aufgaben mit Adobe Bridge ausführen	48
Metadaten in Adobe Bridge	49
Adobe Stock Photos	54
Kompositionsbilder	57
Adobe Stock Photos kaufen	58
Adobe Stock Photos-Konten	59

Kapitel 5: Aufnahmen, Digitalisieren und Importieren

Ermitteln von Assets	63
Gerätesteuerung	66
Aufnehmen und digitalisieren	68
Batchaufnahme	75
Timecode	81
Online- und Offline-Bearbeitung	84
Importieren von Dateien	84

Kapitel 6: Verwalten und Anzeigen von Assets

Anpassen des Projektfensters	90
Anordnen von Assets	92
Arbeiten mit Assets	94
Quell- und Programmmonitor	96
Wiedergeben von Assets	100
Referenzmonitor	102

Kapitel 7: Bearbeiten von Sequenzen

Übersicht über das Bearbeiten	104
Arbeiten im Schnittfenster	105
Arbeiten mit Spuren	109
Zuschneiden von Clips im Quellmonitor	111
Zusammenstellen einer Sequenz	113
Zuschneiden von Clips in einer Sequenz	120
Ändern von Clipattributen	125
Arbeiten mit Clips in einer Sequenz	129
Neu anordnen von Clips in einer Sequenz	132
Anzeigen einer Vorschau von Sequenzen	134

Kapitel 8: Bearbeitung: Fortgeschrittene

Marken verwenden	138
Audiobearbeitung im Schnittfenster	141
Erzeugen von Spezialclips	144
Mehrere Sequenzen	145
Clipkopien	147
Bearbeiten einer Multi-Kamera-Sequenz	148
Arbeiten in anderen Anwendungen	153
So kopieren und verschieben Sie Clips zwischen Adobe After Effects und Adobe Premiere Pro	153
Adobe Dynamic Link	156

Kapitel 9: Überblendungen

Übersicht	160
Hinzufügen von Überblendungen	162
Feinabstimmen von Überblendungen	164
Benutzerdefinierbare Überblendungen	168

Kapitel 10: Audio

Arbeiten mit Audio	170
Arbeiten mit Clips, Kanälen und Spuren	176
Aufnehmen von Audiodaten	181
Anpassen von Audiopegeln	183
Audioüberblendungen	185
Tonschwenk und Balanceregulierung	187
Erweiterte Mischoptionen	189
Anwenden von Effekten auf Audioclips	193
Automatisieren von Audioänderungen	196
Bearbeiten von Audiodateien in Adobe Audition	198

Kapitel 11: Verwenden des Titelfensters

Erstellen von Titeln	200
Verwenden von Titelvorlagen	202
Gestalten von Fernsehtiteln	203
Hinzufügen von Text zu Titeln	204
Formatieren von Text	206
Arbeiten mit Absatztext	208
Hinzufügen von Formen und Bildern	209
Arbeiten mit Objekten in Titeln	214

Hinzufügen von Farben, Füllungen, Texturen, Strichen und Schatten	217
Arbeiten mit Stilen	222
Rollende und kriechende Titel	224

Kapitel 12: Animation

Animieren von Effekten	226
Aktivieren und Auswählen von Keyframes	230
Hinzufügen und Einrichten von Keyframes	232
Verschieben und Kopieren von Keyframes	235
Steuern von Effektänderungen mit Hilfe der Keyframe-Interpolation	237
Bewegungseffekt	241

Kapitel 13: Anwenden von Effekten

Arbeiten mit Effekten	245
Anwenden, Entfernen und Organisieren von Effekten	247
Anpassen von Effekten	250
Anpassen von Effektvorgaben	253
Farbe und Luminanz	255
Spezielle Farb- und Luminanzanpassungen	267
Vektorbereich und Wellenform-Monitore	273

Kapitel 14: Effekte: Referenz

Galerie der Effekte	277
Anpassen von Effekten	278
Die Effekte „Weich- und Scharfzeichnen“	282
Kanalfiltereffekte	284
Farbkorrekturereffekte	291
Verzerrungsfiltreffekte	299
GPU-Effekte	305
Bildsteuerungseffekte	307
Keying-Effekte	311
Störungseffekte	315
Effekte unter „Störung und Körnung“	315
Perspektiveffekte	318
Vergrößerungseffekte	320
Rendereffekte	320
Stilisierungseffekte	329
Zeiteffekte	335
Transformierungseffekte	336
Überblendungseffekte	337
Videoeffekte	339
Audioeffekte	341

Kapitel 15: Zusammenstellungen

Transparenz (Masken, Alphakanäle)	347
Zusammenstellen von Videos	348
Definieren von transparenten Bereichen mit Keys	352
Erzeugen von Transparenz und Vollfarben durch Masken	357

Kapitel 16: Videoausgabe

Grundlagen zum Exportieren	363
Exportieren auf Videoband oder DVD	368
Exportieren in Dateien	371
Adobe Media Encoder	378
Exportieren für die Online-Bearbeitung und Zusammenarbeit	389

Kapitel 17: DVDs erstellen

Übersicht über die DVD-Erstellung	396
DVD-Marken	397
Erstellen menübasierter und automatisch abspielbarer DVDs	401
Anzeigen einer DVD-Vorschau und Aufzeichnen von DVDs	406

Kapitel 18: Tastaturbefehle

Suchen und Anpassen von Tastaturbefehlen	409
Standardtastaturbefehle	411

Index	418
--------------------	-----

Kapitel 1: Erste Schritte mit Adobe Premiere Pro 2.0

Installation und Registrierung

So installieren Sie die Anwendung

- 1 Schließen Sie alle Adobe®-Anwendungen, die momentan geöffnet sind.
- 2 Legen Sie die Produkt-Disk in das DVD-Laufwerk des Computers ein.
- 3 Doppelklicken Sie auf das Disk-Symbol und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Nach der erstmaligen Installation des Produkts auf dem Computer werden Sie aufgefordert, Ihre Kopie des Produkts zu öffnen. (Siehe „So aktivieren Sie die Anwendung“ auf Seite 1.)

Weitere Informationen zum Installieren oder Deinstallieren des Produkts finden Sie in der Readme-Datei auf der Produkt-Disc.

So aktivieren Sie die Anwendung

Die Aktivierung ist ein einfacher, anonymer Vorgang und muss spätestens 30 Tage nach Installation des Produkts abgeschlossen werden. Die Aktivierung ermöglicht Ihnen, das Produkt weiter zu verwenden, und verhindert das unkontrollierte Kopieren des Produkts auf mehr Computer, als im Rahmen des Lizenzvertrags erlaubt sind. Nach der erstmaligen Installation des Produkts auf dem Computer werden Sie im Aktivierungsdialogfeld aufgefordert, Ihre Kopie des Produkts zu aktivieren.

- 1 Falls das Dialogfeld „Aktivierung“ noch nicht geöffnet ist, starten Sie das Produkt und wählen Sie „Hilfe“ > „Aktivieren“.
- 2 Befolgen Sie die Installationsanweisungen auf dem Bildschirm.

Wichtig: Wenn Sie das Produkt auf einem anderen Computer installieren möchten, müssen Sie die Aktivierung zuerst auf diesen Computer übertragen. Wählen Sie zum Übertragen einer Aktivierung „Hilfe“ > „Aktivierung übertragen“.

Weitere Informationen über das Aktivieren erhalten Sie auf der Adobe-Website unter www.adobe.de/activation/main.html.

So registrieren Sie die Anwendung

Wenn Sie Ihr Adobe-Produkt registrieren, erhalten Sie kostenlose Unterstützung bei der Installation sowie im Falle von Problemen mit dem Produkt. Sie werden darüber hinaus über verfügbare Produkt-Updates informiert.

Die Registrierung Ihres Produkts ermöglicht Ihnen ferner den Zugriff auf eine Vielfalt von Tipps, Tricks und Lehrgängen in Resource Center sowie den Zugriff auf Adobe Studio Exchange, eine Online-Community, über die Benutzer Tausende von kostenlosen Aktionen, Plug-ins und anderen Inhalt zur Verwendung mit Adobe-Produkten herunterladen können.

Hinweis: Für die Registrierung benötigen Sie eine aktive Internetverbindung.

Nach der Aktivierung wird möglicherweise das Dialogfeld „Registrierung“ geöffnet, in dem Sie aufgefordert werden, Ihre Kopie des Produkts zu registrieren.

- 1 Falls das Dialogfeld „Registrierung“ noch nicht geöffnet ist, starten Sie das Produkt und wählen Sie „Hilfe“ > „Registrierung“.
- 2 Befolgen Sie die Installationsanweisungen auf dem Bildschirm.

Siehe auch

„Resource Center“ auf Seite 6

Adobe Help Center

Über Adobe Help Center

Adobe® Help Center ist eine kostenlose Anwendung zum Herunterladen. Sie enthält drei Hauptbereiche.

Produkthilfe Bietet Hilfethemen zu Adobe Desktop-Produkten, die auf Ihrem System installiert sind. (Wenn keine Adobe Desktop-Produkte installiert sind, stehen dazu keine Themen zur Verfügung.) Die Hilfethemen werden regelmäßig aktualisiert und können über die Voreinstellungen von Adobe Help Center heruntergeladen werden. Zu den installierten Produkten bietet die Produkthilfe auch dynamische Listen mit den häufigsten Support-Problemen sowie den neuesten Support-Dokumenten, die unter Adobe.com veröffentlicht werden.

Expert Support Bietet Informationen zu Adobe Expert Support-Plänen. Hier können Sie auch Details zu erworbenen Supportplänen speichern. Wenn Sie über einen aktiven Supportplan verfügen, können Sie den Bereich „Expert Support“ dazu nutzen, über das Internet Fragen an Adobe-Supportexperten zu stellen. Für den Zugriff auf Links im Bereich „Expert Support“ benötigen Sie eine aktive Internetverbindung.

Weitere Ressourcen Bietet bequemen Zugriff auf die umfangreichen Ressourcen unter Adobe.com, wie Support-Seiten, Benutzerforen, Tipps und Lehrgänge sowie Schulungen. Sie können in diesem Bereich auch Kontaktinformationen für Freunde, Kollegen oder Support-Spezialisten und Websites, die Sie schätzen, oder Fehlerbehebungsinformationen speichern.

Siehe auch

„Hilfe verwenden“ auf Seite 3

„So durchsuchen Sie Hilfethemen“ auf Seite 4

„So navigieren Sie in der Hilfe“ auf Seite 4

„So zeigen Sie Support-Dokumente an“ auf Seite 3

So suchen Sie nach Updates

Adobe bietet regelmäßig Updates zu Software und zu Themen in Adobe Help Center. Auf diese Updates können Sie problemlos über Adobe Help Center zugreifen. Sie benötigen dazu eine aktive Internetverbindung.

- 1 Klicken Sie in der oberen rechten Ecke auf die Schaltfläche „Voreinstellungen“.
- 2 Klicken Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ auf „Nach Updates suchen“. Wenn Updates verfügbar sind, befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Updates herunterzuladen und zu speichern.



Sie können auch in zahlreichen Adobe-Anwendungen nach Updates suchen, indem Sie „Hilfe“ > „Updates“ wählen.

So legen Sie Adobe Help Center-Voreinstellungen fest

- 1 Klicken Sie in der oberen rechten Ecke auf die Schaltfläche „Voreinstellungen“.
- 2 Legen Sie die folgenden Optionen fest, und klicken Sie auf „OK“.

Region Gibt Ihren geografischen Standort an. Eine Änderung dieser Option kann sich darauf auswirken, welche Services Ihnen zur Verfügung stehen.

Sprache Legt die Sprache fest, in der die Inhalte von Expert Support angezeigt werden.

Verlängerungserinnerungen für Expert Support-Verträge anzeigen Zur Anzeige von Erinnerungsmeldungen, wenn Ihr Expert Support-Plan vor dem Ablauf steht. Sie können diese Option deaktivieren, wenn Sie nicht erinnert werden möchten.

Auto-Anmelden für Übermittlung von Web-Fällen Zum Senden von Support-Fragen über das Internet. Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn Sie einen aktiven Expert Support-Plan besitzen.

Sprache für Benutzeroberfläche Zur Angabe der Sprache, in der die Benutzeroberfläche von Adobe Help Center angezeigt wird.

Nach Updates suchen Neue Updates von Software und Hilfethemen werden gesucht, sobald sie von Adobe zur Verfügung gestellt werden. Mit dieser Option können Sie außerdem Optionen für die Benachrichtigung festlegen und auswählen, welche Anwendungen aktualisiert werden sollen.

Netzwerk-Administratoren Zeigt Optionen für Netzwerk-Administratoren an.

So zeigen Sie Support-Dokumente an

In Adobe Help Center erhalten Sie topaktuelle Listen mit den häufigsten Support-Problemen und den neuesten Dokumenten, die zur Support-Knowledgebase hinzugefügt wurden. Bei jedem Start von Adobe Help Center stellt dieses mit Hilfe der RSS-Technologie (Really Simple Syndication) diese Informationen von der Adobe-Website zusammen und aktualisiert die Listen dynamisch.

- 1 Klicken Sie in Adobe Help Center auf „Produkthilfe“ und wählen Sie aus dem Menü „Für“ ein Produkt aus.
- 2 Klicken Sie im Navigationsfenster auf die Registerkarte „Inhalt“ und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie auf „Letzte Dokumente“, um eine Zusammenfassung der aktuellsten Dokumente für das ausgewählte Produkt anzuzeigen.
 - Klicken Sie auf „Häufigste Probleme“, um eine Zusammenfassung der Dokumente mit den häufigsten Problemen für das ausgewählte Produkt anzuzeigen.
- 3 Um ein Dokument auf der Adobe-Website vollständig anzuzeigen, klicken Sie auf den entsprechenden Link. (Sie benötigen dazu eine aktive Internetverbindung.)

So zeigen Sie den Bereich „Weitere Ressourcen“ an

Im Bereich „Weitere Ressourcen“ in Adobe Help Center haben Sie bequemen Zugriff auf verschiedene Inhalte und Serviceleistungen der Adobe-Website, wie Support, Schulungen, Lehrgänge und Foren.

- ❖ Sie zeigen diesen Bereich an, indem Sie auf „Weitere Ressourcen“ klicken.

So fügen Sie Kontaktinformationen in „Weitere Ressourcen“ hinzu

- 1 Klicken Sie auf „Weitere Ressourcen“ und anschließend auf „Persönliche Kontakte“.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Zum Hinzufügen eines neuen Kontakts klicken Sie auf „Neu“. Geben Sie die Kontaktinformationen ein, die Sie speichern möchten, und klicken Sie auf „OK“.
 - Zum Ändern eines Kontakts in der Liste klicken Sie auf „Bearbeiten“. Geben Sie die Änderungen ein, und klicken Sie auf „OK“.
 - Zum Löschen eines Kontakts wählen Sie den Kontakt in der Liste aus und klicken anschließend auf „Löschen“. Klicken Sie zum Bestätigen des Löschvorgangs auf „Ja“.

Hilfe verwenden

Hilfe verwenden

Die komplette Dokumentation zu Ihrem Adobe-Produkt befindet sich in der Hilfe, einem browserbasierten Hilfesystem, auf das Sie über Adobe Help Center zugreifen können. Die Hilfethemen werden außerdem regelmäßig aktualisiert, sodass Sie immer über die neuesten Informationen verfügen. Einzelheiten finden Sie unter „So suchen Sie nach Updates“ auf Seite 2.

Wichtig: Adobe-Hilfesysteme umfassen die Informationen der Druckversionen der Benutzerhandbücher sowie zusätzliche Informationen, die in den Druckversionen nicht eingeschlossen sind. Auf der CD bzw. DVD in der Produktverpackung finden Sie außerdem eine PDF-Version des gesamten Hilfeinhalts (für den Druck optimiert).

Siehe auch

„So navigieren Sie in der Hilfe“ auf Seite 4

„So durchsuchen Sie Hilfethemen“ auf Seite 4

So navigieren Sie in der Hilfe

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie zum Anzeigen der Hilfe für ein Produkt den Produktnamen im Menü „Für“ aus.
- Zum Erweitern oder Ausblenden eines Abschnitts klicken Sie auf das blaue Dreieck links neben dem Namen des Abschnitts.
- Zum Anzeigen eines Themas klicken Sie auf den Titel.

Siehe auch

„So verwenden Sie Lesezeichen“ auf Seite 5

So durchsuchen Sie Hilfethemen

Verwenden Sie Wörter oder Wortgruppen zum Suchen nach Themen. Sie können die Hilfe eines Produkts oder aller auf Ihrem Computer installierten Adobe-Produkte durchsuchen. Wenn Sie auf ein Thema stoßen, das Sie später erneut anzeigen möchten, versehen Sie es mit einem Lesezeichen – so finden Sie das Thema schnell wieder.

1 Klicken Sie in Adobe Help Center auf „Produkthilfe“ und wählen Sie aus dem Menü „Für“ ein Produkt aus.

2 Geben Sie im Feld „Suchen nach“ mindestens ein Wort ein und wählen Sie die Option im Menü „In“:

Dieses Produkt Sucht Hilfe für das ausgewählte Produkt.

Alle Produkte Sucht Hilfe zu allen installierten Adobe-Produkten.

3 Klicken Sie auf „Suchen“. Themen, die mit den Suchbegriffen übereinstimmen, werden im Navigationsfeld nach Produkten gruppiert und in der Reihenfolge der relevantesten Treffer angezeigt.

4 Klicken Sie zum Anzeigen eines Themas auf den Titel.

5 So kehren Sie zum Navigationsfenster zurück:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Startseite“.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Zurück“.
- Klicken Sie auf „Nächstes Thema“ oder „Vorheriges Thema“.

Siehe auch

„So drucken Sie Hilfethemen“ auf Seite 5

„So verwenden Sie Lesezeichen“ auf Seite 5

Tipps für die Suche

Die Suchfunktion in Adobe Help Center durchsucht den gesamten Hilfetext nach Themen, die eines der im Feld „Suchen nach“ eingegebenen Wörter enthalten. Mit diesen Tipps können Sie bessere Suchergebnisse in der Hilfe erzielen:

- Wenn Sie nach einer Formulierung suchen, z. B. „Ganzer Bildschirm“, setzen Sie sie in Anführungszeichen. Als Suchergebnis werden nur die Themen zurückgegeben, in denen die vollständige Formulierung enthalten ist.
- Achten Sie auf die korrekte Schreibweise der Suchbegriffe.


- Wenn Sie für einen Suchbegriff keine Ergebnisse erhalten, verwenden Sie ein Synonym, z. B. „Web“ anstatt „Internet“.

So drucken Sie Hilfethemen

- 1 Wählen Sie das Thema aus, das Sie drucken möchten, und klicken Sie auf die Schaltfläche „Drucken“.
- 2 Wählen Sie den gewünschten Drucker aus, und klicken Sie anschließend auf „Drucken“.





So ändern Sie die Ansicht

Standardmäßig wird Adobe Help Center in der Vollbild-Ansicht geöffnet. In der Vollbild-Ansicht haben Sie Zugriff auf die Bereiche „Produkthilfe“, „Expert Support“ und „Weitere Ressourcen“. Wechseln Sie zur kompakten Ansicht, wenn Sie nur das ausgewählte Hilfethema sehen möchten und das Hilfefenster über Ihrem Produkt-Arbeitsbereich geöffnet bleiben soll.

- ❖ Klicken Sie auf das Symbol „Ansicht“ , um zwischen der Vollbild-Ansicht und der kompakten Ansicht zu wechseln.

So verwenden Sie Lesezeichen

Sie können Themen, die für Sie besonders hilfreich sind, mit Lesezeichen markieren (so, wie Sie Webseiten in einem Webbrowser markieren) und sie später wieder aufrufen und noch einmal lesen.

- Zum Anzeigen von Lesezeichen klicken Sie im Navigationsfenster auf die Registerkarte „Lesezeichen“.
- Erstellen Sie ein Lesezeichen, indem Sie das gewünschte Thema auswählen und auf die Schaltfläche „Lesezeichen“  klicken. Wenn das Dialogfeld „Neues Lesezeichen“ angezeigt wird, geben Sie nach Wunsch in das Textfeld einen neuen Namen ein und klicken Sie auf „OK“.
- Um ein Lesezeichen zu löschen, markieren Sie es im Lesezeichenfenster und klicken auf die Schaltfläche „Löschen“. Klicken Sie auf „Ja“, um den Löschvorgang zu bestätigen.
- Um ein Lesezeichen umzubenennen, markieren Sie es im Lesezeichenfenster und klicken auf die Schaltfläche „Lesezeichen umbenennen“ . Geben Sie im Dialogfeld einen neuen Namen für das Lesezeichen ein und klicken Sie dann auf „OK“.
- Verschieben Sie ein Lesezeichen, indem Sie es im Lesezeichen-Fenster auswählen und dann auf die Schaltfläche „Nach oben“  oder „Nach unten“  klicken.

Tipps, Schulungen und andere Ressourcen

Informationsquellen

Adobe bietet eine Vielzahl von Ressourcen an, mit deren Hilfe Sie die Adobe-Produkte besser kennen lernen und effizienter verwenden können.

- „Total Training Video Workshop-DVD“ auf Seite 6: Schulungsvideos von Profis.
- „Resource Center“ auf Seite 6: Videos, Tipps und Tricks und viele andere Schulungsmaterialien zu Adobe-Produkten.
- „Weitere Ressourcen“ auf Seite 7: Schulungen, Bücher, Benutzerforen, Produktzertifizierung und vieles mehr.
- Support: Kostenlose und kostenpflichtige Support-Optionen von Adobe.
- „Extras und andere Downloads“ auf Seite 7: Weitere Software und Inhalte.

Siehe auch

„Über Adobe Help Center“ auf Seite 2

„Hilfe verwenden“ auf Seite 3

Total Training Video Workshop-DVD

Total Training-Videos wurden von Fachleuten in dem jeweiligen Feld erstellt und bieten einen Überblick, eine Präsentation der wichtigsten neuen Funktionen sowie viele nützliche Tipps und Techniken für Anfänger und Fortgeschrittene. Begleitende Informationen mit schrittweisen Anleitungen zu einigen dieser Total Training-Videos finden Sie in den monatlichen Updates zu Resource Center.

Zusätzlich zu der im Lieferumfang der Software enthaltenen Total Training Video Workshop-DVD sind in Resource Center auch kurze Total Training-Webvideos zu zahlreichen Produkten und Themen verfügbar. Des Weiteren können Sie im Adobe Store online die komplette Total Training-Courseware erwerben.

Siehe auch

„Resource Center“ auf Seite 6

Resource Center

Resource Center stellt eine Vielzahl von Tipps und Tricks, Lehrgängen und Anleitungen in Form von Videos, Adobe PDF- und HTML-Dateien zur Verfügung, die von Fachleuten von Adobe sowie von Adobe-Partnern entwickelt wurden. Sie können den gesamten Inhalt durchsuchen oder diesen nach Produkt, Thema, Datum oder Inhaltstyp sortieren; jeden Monat wird neuer Inhalt hinzugefügt. Resource Center steht in den Sprachen Deutsch, Englisch, Französisch und Japanisch zur Verfügung und kann über die Startseite der Adobe-Website aufgerufen werden.

The screenshot displays the Adobe Resource Center interface. At the top, there's a navigation bar with 'Resource Center > Erweiterte Suche >'. The main content area features a large article titled 'Superhelden-Schriftzug im Handumdrehen' with a sub-header 'Auszug aus der Zeitschrift "Before & After", Ausgabe 38.' Below the title is a 3D graphic of the word 'SUPERHERO' in red and yellow. To the left, a sidebar lists various resource categories like 'Tipps und Übungen', 'Adobe Studio Exchange (US)', 'Support und Schulung', 'Print-Ressourcen', 'Schriften-Browser', 'Ressourcenverzeichnis für die Creative Suite 2', 'Veranstaltungen', and 'Foren'. Below the main article, there's a 'Suchen' (Search) section with a search bar and filters. The search results are displayed in a table with columns for 'Produkt', 'Thema', 'Art des Inhalts', and 'Niveau'. The first result is 'Perspektivisches Bearbeiten von Bildern mithilfe des Fluchtpunkt-Werkzeugs' under the '3D' category.

Produkt	Thema	Art des Inhalts	Niveau
Photoshop	Alle	Lernprogramm	Alle

3D	Thema	Datum	Art des Inhalts	Niveau
Perspektivisches Bearbeiten von Bildern mithilfe des Fluchtpunkt-Werkzeugs	Fluchtpunkt	2005-05-19	Lernprogramm	Fortgeschritten / Profi

Tipps und Lehrgänge in Resource Center

Kostenlose Inhalte und Add-ons finden Sie unter Adobe Studio Exchange. Dabei handelt es sich um eine Online-Community, über die Benutzer Tausende von kostenlosen Aktionen, Plug-Ins und anderen Inhalten für die Verwendung mit Adobe-Produkten austauschen und herunterladen können. Um zu Adobe Studio Exchange zu gelangen, wechseln Sie von der Startseite der Adobe-Website zu Resource Center.

Siehe auch

„Total Training Video Workshop-DVD“ auf Seite 6

„Weitere Ressourcen“ auf Seite 7

Weitere Ressourcen

Für Adobe-Produkte stehen ferner zusätzliche Informationsquellen und Hilfe-Informationen zur Verfügung.

- Über den Bereich „Schulung“ der Adobe-Website können Sie auf Bücher von Adobe Press, Schulungsmaterial für online, per Video oder mit Schulungsleiter durchgeführte Schulungen, Adobe-Software-Zertifizierungsprogramme und vieles mehr zugreifen.
- Besuchen Sie die Adobe-Benutzerforen, in denen Benutzer Tipps austauschen, Fragen stellen und Ratschläge von anderen zur effizienten Verwendung der Software einholen können. Benutzerforen sind für die Sprachen Deutsch, Englisch, Französisch und Japanisch verfügbar. Der Zugriff auf diese Benutzerforen ist über die Haupt-Support-Seite ihrer jeweiligen landesspezifischen Adobe-Website möglich.
- Im Bereich „Support“ der Adobe-Website finden Sie zusätzliche Informationen zu kostenlosen und kostenpflichtigen Optionen für den technischen Support. Die Top-Themen werden auf der US-amerikanischen und der japanischen Website von Adobe aufgelistet.
- Klicken Sie in Adobe Help Center auf „Weitere Ressourcen“, um Zugriff auf viele Ressourcen der Adobe-Website zu erhalten und Ihre eigene Liste mit häufig besuchten Benutzergruppen, Websites und wertvollen Kontakten zu erstellen.
- Die komplette Dokumentation und umfassende Ressourcen für Entwickler finden Sie im Entwickler-Bereich auf der Adobe-Website unter <http://partners.adobe.com/public/developer/main.html>. Zusätzliche Hintergrundinformationen und Anleitungen finden Sie unter Resource Center.

Extras und andere Downloads

Ihr Produkt umfasst außerdem Adobe Stock Photos, einen integrierten Service innerhalb von Adobe Bridge, mit dem Sie nach Stock Photos ohne Lizenzgebühren aus führenden Stock Photo-Bibliotheken suchen, diese anzeigen, ausprobieren und kaufen können. Durch die enge Integration von Stock Photos und den Adobe-Produkten können Sie Bilder direkt in Ihre Projekte laden.

Im Bereich „Downloads“ der Adobe-Website finden Sie kostenlose Updates, Probeversionen und andere nützliche Software. Darüber hinaus bietet Ihnen der Bereich „Plug-ins“ des Adobe Store Zugriff auf Tausende von Plug-ins von anderen Entwicklern, mit denen Sie Aufgaben automatisieren, Workflows benutzerspezifisch anpassen, spezialisierte professionelle Effekte erstellen können und vieles mehr.

Adobe stellt regelmäßig Aktualisierungen von Themen in Adobe Help Center und für die Adobe Help Center-Software selbst zum Download zur Verfügung.

Siehe auch

„Über Adobe Bridge“ auf Seite 38

„Über Adobe Stock Photos“ auf Seite 54

„Resource Center“ auf Seite 6

„Weitere Ressourcen“ auf Seite 7

„Über Adobe Help Center“ auf Seite 2

Neue Funktionen

Neuigkeiten

In Adobe Premiere® Pro 2.0 wurden die bewährten Stärken um neue Formate ergänzt. Die Benutzer erhalten nun umfassende Unterstützung bei der Integration von Arbeitsabläufen und bei der Produktivitätssteigerung. Im Folgenden werden die neuen Funktionen kurz vorgestellt, die Adobe Premiere Pro 2.0 zu einem festen Bestandteil der Adobe-Lösungen für anspruchsvollste Produktionen machen.

Anpassbare effiziente Arbeitsbereiche Die Benutzeroberfläche von Adobe bietet nun zusätzliche Funktionen, um selbst entworfene Arbeitsbereiche zu erstellen und zu speichern. Sie können Fenster in Gruppen fixieren oder ein Fenster aus einer Gruppe lösen. Wenn Sie die Größe eines Fensters ändern, werden die anderen Fenster im Arbeitsbereich vergrößert bzw. verkleinert, so dass der verfügbare Raum möglichst effizient genutzt wird.

Unterstützung unkomprimierter HD-Videos Mit Hilfe einer HD-fähigen SDI-Karte können Sie unkomprimierte HD-Videos mit voller Auflösung über HD VTRs und andere Geräte aufnehmen, bearbeiten und ausgeben.

Unterstützung von SD-SDI Sie können SD-Digitalvideos im NTSC- oder PAL-Standard über eine SD-SDI-Karte aufnehmen, bearbeiten und ausgeben.

Native HDV-Bearbeitung Sie können HDV-Filmmaterial ohne zusätzliche HDV-Plug-Ins in Echtzeit aufzeichnen, als Batch aufnehmen und bearbeiten.

Macromedia Flash-Export Exportieren Sie Ihre Videos in Macromedia® Flash®, ein beliebtes Format für das Web und mobile Geräte.

Unterstützung professioneller VTR Sie können Videorekorder mit dem RS-422- oder RS-232-Protokoll steuern.

Fuß & Frames-Timecode Sie können den Timecode in herkömmlichen Filmformaten anzeigen, wenn Sie aufgezeichnetes Filmmaterial bearbeiten.

Bildlauf im Schnittfenster Sie können auswählen, wie das Schnittfenster während der Vorschau angezeigt wird. Legen Sie für die Einstellung „Schnittfensterwiedergabe Auto-Rollen“ den Wert „Langsames Blättern“ fest, wenn die Zeitleiste und die Spuren eine stationäre Markierung passieren und die aktuelle Wiedergabeposition anzeigen sollen. Bei Auswahl von „Seitenbildlauf“ wird im Schnittfenster um einen vollen Bildschirm weitergeblättert, wenn die Wiedergabemarkierung das Ende des Fensters erreicht. Wählen Sie „Kein Blättern“, damit die Markierung in einem stationären Schnittfenster über das Ende des Fensters hinaus verschoben wird.

GPU-Rendering Schließen Sie eine Direct3D 9.0-fähige Grafikkarte an, um die Vorschauanzeige und das Rendern von Effekten zu beschleunigen.

DVD-Erstellung im Schnittfenster Sie können menübasierte oder automatisch abspielbare DVDs direkt im Schnittfenster erstellen und brennen, z. B. damit diese vom Kunden sofort überprüft werden können oder um DVDs zu testen.

Adobe Bridge Sie können Dateien aus allen Adobe Creative Suite-Anwendungen in einer einzigen Benutzeroberfläche öffnen, verwalten und bearbeiten.

Integriertes Titelfenster-Werkzeug Sie können Text- und Grafiktitel neu, aus Vorlagen oder basierend auf benutzerdefinierten Stilen erstellen.

Filter für Beleuchtungseffekte Sie können Spots, diffuses Licht oder Strahler einfügen, um das Erscheinungsbild einer Szene zu variieren.

Integration von Adobe After Effects Mittels Ziehen und Ablegen sowie Kopieren und Einfügen können Sie Kompositionen in Adobe After Effects® und Adobe Premiere Pro gleichzeitig bearbeiten. Bei Verwendung von Adobe Production Studio können Sie zudem Dynamic Link nutzen. Dynamic Link macht ein Rendern der After Effects-Komposition überflüssig, um diese in einer Adobe Premiere Pro-Sequenz anzuzeigen und zu bearbeiten.

Clip Notes Sie können bearbeitete Videos in PDF-Dateien integrieren, an Kunden senden und deren Timecode-spezifische Kommentare in den Marken lesen, die im Schnittfenster von Adobe Premiere Pro angezeigt werden.

Unterstützung von 4096 x 4096-Frames Sie können Bildsequenzen mit einer Auflösung von 2K und 4K, die häufig für Online-Spielfilme genutzt werden, importieren, bearbeiten und ausgeben.

Multi-Kamera-Bearbeitung Sie können Filmmaterial aus verschiedenen Kameraaufnahmen problemlos bearbeiten. Im Quad View-Monitor werden bis zu vier Originalspuren gleichzeitig angezeigt und Sie können im Programmmonitor während der Ausgabevorschau in Echtzeit zwischen den Spuren wechseln. Erstellen Sie Sequenzen, indem Sie in Echtzeit zwischen den Quellen wechseln, ähnlich wie mit einem Videoschalter in einer Liveproduktion.

Erstellen von Clipkopien Sie können einen Masterclip in mehrere Clipkopien mit jeweils eigenen In- und Out-Points aufteilen. Diese Clipkopien können dann als eindeutige Clips im Projektfenster gespeichert und einzeln in Sequenzen genutzt werden. So haben Sie die Möglichkeit, verschiedene Effekte auf die Clipkopien aus dem gleichen Masterclip anzuwenden.

Effekte für Audioclips und -spuren Sie können zahlreiche Effekte auf die Audioclips und -spuren anwenden. Adobe Premiere Pro beinhaltet seit Neuestem mehrere Plug-Ins für die Audiooptimierung im VST-Format.

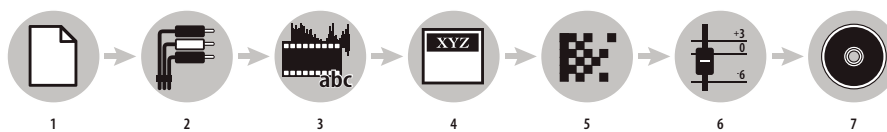
Export für Digitalkameras Sie können alle Projekte als eine Windows Media 9 Series for Digital Cinema-Datei mit einer Auflösung von 720 Pixel oder 1080 Pixel und zugehörigem 5.1 Surround Sound exportieren. Somit wird dem zunehmenden Trend zu Digitalkameras bei den wichtigen Filmfestspielen Rechnung getragen.

Kapitel 2: Arbeitsablauf und Arbeitsbereich

Grundlagen zum Arbeitsablauf und Arbeitsbereich

Übersicht über den Arbeitsablauf

Der Arbeitsablauf bei der Bearbeitung von Videodaten für Fernsehübertragungen, DVDs oder das Internet mit Adobe Premiere Pro ist fast immer der gleiche.



Arbeitsablauf in Adobe Premiere Pro

1. Starten oder Öffnen eines Projekts 2. Aufnehmen und Importieren von Daten 3. Zusammenstellen und Optimieren einer Sequenz 4. Hinzufügen von Titeln 5. Hinzufügen von Überblendungen und Effekten 6. Audiomischung 7. Export

Starten oder Öffnen eines Projekts



Öffnen Sie ein vorhandenes Projekt oder starten Sie im Schnellstartfenster von Adobe Premiere Pro ein neues Projekt. Wenn Sie ein neues Projekt starten, können Sie den Videostandard und das Format der Sequenzen festlegen. (Siehe „Projekte“ auf Seite 21.)

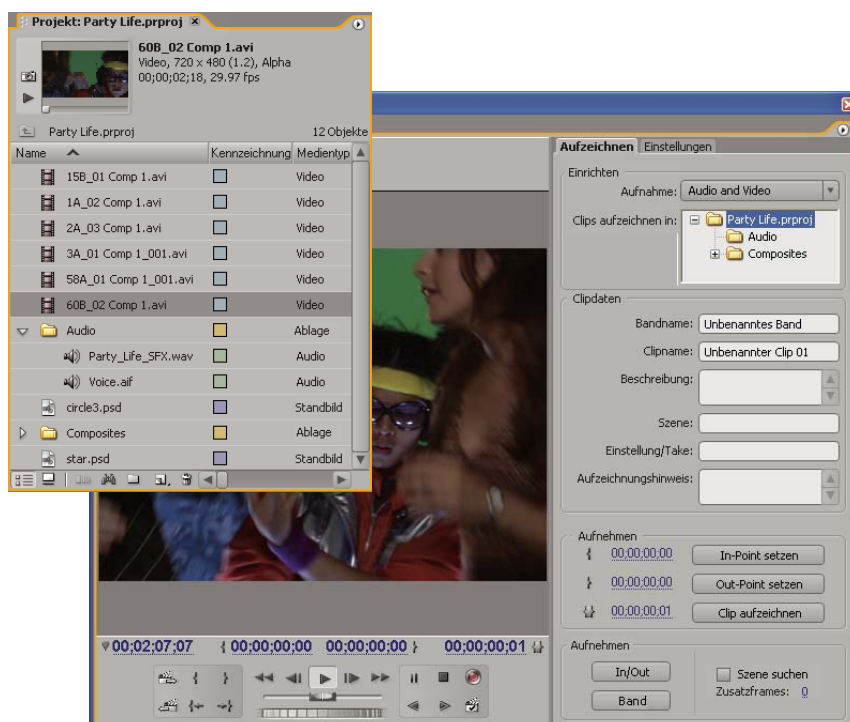


Schnellstartfenster

Aufnehmen und Importieren von Video- und Audiodaten



Im Aufnahmefenster können Sie Filmmaterial von einer DV-Kamera oder einem Videorekorder direkt übertragen. Bei geeigneter Hardware ist zudem eine Digitalisierung und Aufnahme weiterer Formate möglich (z. B. VHS oder HDV). Alle auf der Festplatte aufgenommenen Dateien werden automatisch als Clip in das Projekt eingefügt.



Projektfenster und Aufnahmefenster

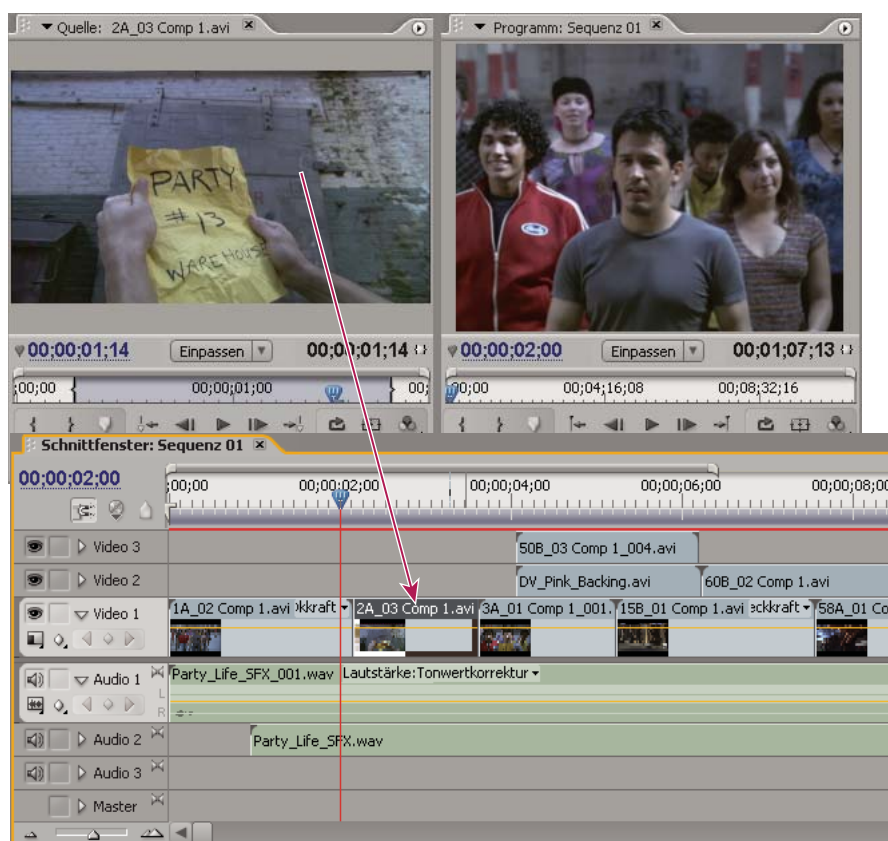
Im Projektfenster können Sie zahlreiche digitale Medien importieren, darunter Videodateien, Audiodaten und Standbilder. Adobe Premiere Pro ermöglicht weiterhin den Import von Adobe Illustrator'-Bildern und Adobe Photoshop'-Dateien mit Ebenen. Zudem werden Adobe After Effects-Projekte umgewandelt, um einen nahtlosen, integrierten Arbeitsablauf zu gewährleisten. Sie können auch künstliche Medien wie standardmäßige Farbbalken, Farbhintergründe und Countdowns erstellen. (Siehe „Aufnehmen, Digitalisieren und Importieren“ auf Seite 63.)

Im Projektfenster haben Sie die Möglichkeit, das Filmmaterial zu beschriften, zu kategorisieren und in Ablagen zu gruppieren, um auch komplexe Projekte zu organisieren. In der Symbolansicht des Projektfensters können Sie die Clips wie in einem Storyboard anordnen, um eine Sequenz anzuzeigen oder zusammenzustellen.

Zusammenstellen und Optimieren einer Sequenz



Im Quellmonitor können Sie Clips anzeigen, Bearbeitungspunkte starten und wichtige Frames markieren, bevor Sie einer Sequenz Clips hinzufügen. Zudem können Audiodaten als detaillierte Wellenform angezeigt und mit vorlagenbasierter Genauigkeit bearbeitet werden. (Siehe „Wissenswertes zum Quell- und Programmmonitor“ auf Seite 96.)



Quellmonitor, Programmmonitor und Schnittfenster

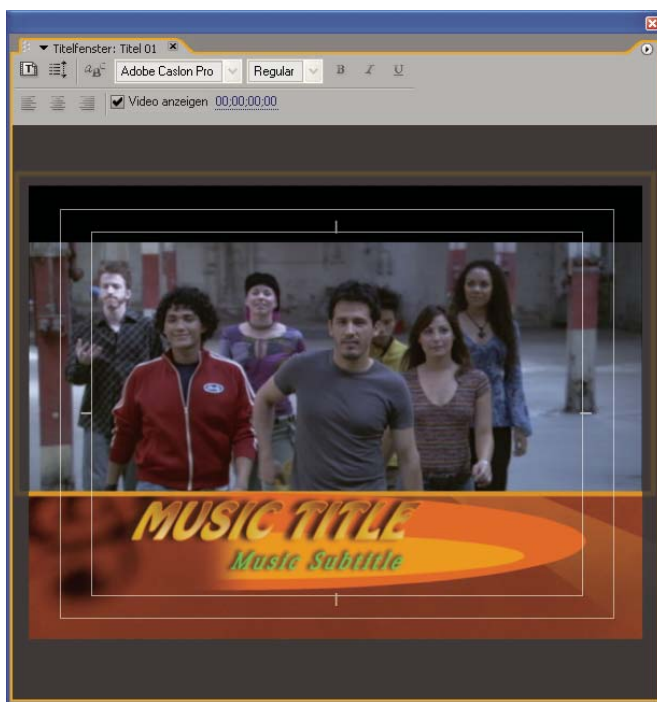
Sie fügen Clips zu einer Sequenz im Schnittfenster hinzu, indem Sie diese ziehen oder die Steuerelemente im Quellmonitor verwenden. Sie können die Clips automatisch in einer Sequenz anordnen. Die Reihenfolge der Clips entspricht dabei der im Projektfenster. Die bearbeitete Sequenz wird dann im Programmmonitor oder als Vollbildvideo auf einem angeschlossenen Fernsehbildschirm angezeigt. (Siehe „Wissenswertes über das Schnittfenster“ auf Seite 105 und „Hinzufügen von Clips zu einer Sequenz“ auf Seite 113.)

Optimieren Sie die Sequenz, indem Sie die Clips im Schnittfenster mit kontextsensitiven Werkzeugen oder den Werkzeugen im Werkzeugfenster bearbeiten. In der Zuschneideansicht können Sie den Schnittpunkt zwischen den Clips exakt platzieren. Das Verschachteln von Sequenzen, bei dem Sie eine Sequenz als Clip in eine andere Sequenz einfügen, eröffnet Ihnen weitere, anders nicht realisierbare Effekte.

Hinzufügen von Titeln



Das Titelfenster von Adobe Premiere Pro bietet zahlreiche Funktionen zum Erstellen unbewegter, rollender oder kriechender Titel, die dem Video problemlos überlagert werden können. Sie können auch eine der unzähligen Titelvorlagen bearbeiten. Wie bei allen Clips lassen sich die Titel in einer Sequenz bearbeiten, ein- und ausblenden, animieren oder mit Effekten versehen. (Siehe „Titelfenster“ auf Seite 200.)

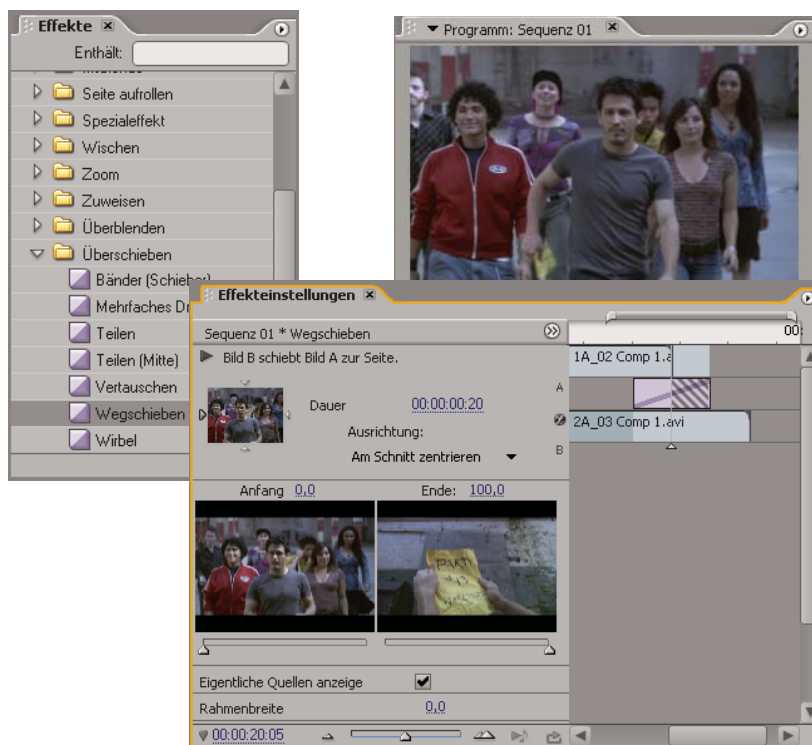


Titelfenster

Hinzufügen von Überblendungen und Effekten



Das Effektfenster beinhaltet eine umfangreiche Liste mit Überblendungen und Effekten, die Sie auf die Clips in einer Sequenz anwenden können. Angepasst werden diese Effekte ebenso wie die Deckkraft und Bewegung eines Clips im Effekteinstellungsfenster. Das Effekteinstellungsfenster ermöglicht Ihnen zudem, die Clipseigenschaften mit herkömmlichen Keyframe-Techniken zu animieren. Während der Anpassung von Überblendungen werden im Effekteinstellungsfenster spezielle Steuerelemente für diese Aufgabe angezeigt. Sie können die Überblendungen sowie die Effekt-Keyframes eines Clips jedoch auch im Schnittfenster anzeigen und anpassen. (Siehe „Überblendungen“ auf Seite 160 und „Arbeiten mit Effekten“ auf Seite 245.)

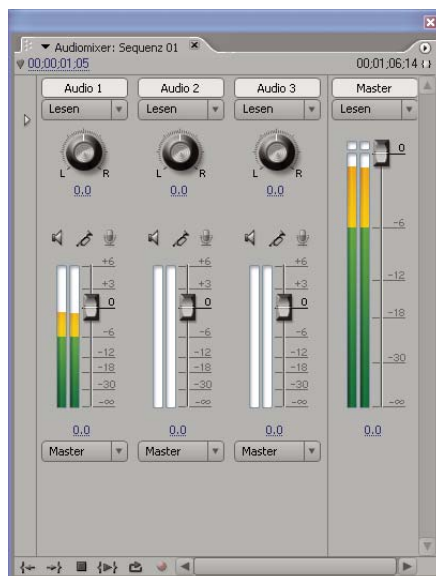


Effekte und Effekteinstellungsfenster

Audiomischung



Für die spurbasierte Audioanpassung emuliert der Audiomixer ein voll funktionsfähiges Mischpult, einschließlich Reglern zum Ein- und Ausblenden, Sends und Effekten. Die Änderungen werden in Adobe Premiere Pro direkt und in Echtzeit gespeichert. Wenn Sie über eine geeignete Soundkarte verfügen, können Sie Audiodaten im Audiomixer aufnehmen oder Audiodaten für 5.1 Surround Sound mischen. (Siehe „Mischen von Audiospuren und Clips“ auf Seite 172.)

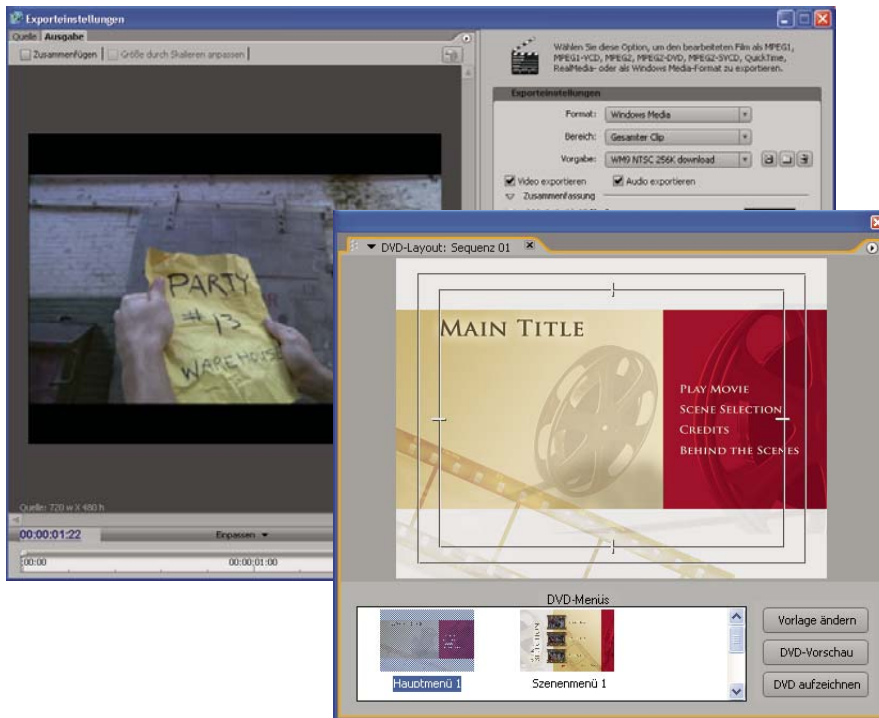


Audiomixer

Export



Sie können die fertige Sequenz auf einem beliebigen Medium bereitstellen: Band, DVD oder Spielfilm. Im DVD-Layoutfenster haben Sie die Möglichkeit, innerhalb von Adobe Premiere Pro eine DVD einschließlich Navigationsmenüs zu erstellen. Mit Adobe Media Encoder können selbst optionsreiche Formate (z. B. MPEG1, MPEG2 und im Internet bereitgestellte Formate) schnell und einfach an die Anforderungen Ihres Publikums angepasst werden. (Siehe „Wissenswertes zum Exportieren“ auf Seite 363.)



Dialogfeld „Exporteinstellungen“ und DVD-Layoutfenster

Der Adobe-Arbeitsbereich

Die Video- und Audioanwendungen von Adobe bieten einen einheitlichen anpassbaren Arbeitsbereich. Jede Anwendung verfügt zwar über eigene Bereiche (wie z. B. Werkzeugbereich, Eigenschaftenbereich, Schnittfenster usw.), das Verschieben und Gruppieren der Bereiche auf dem Bildschirm ist jedoch in allen Anwendungen gleich.

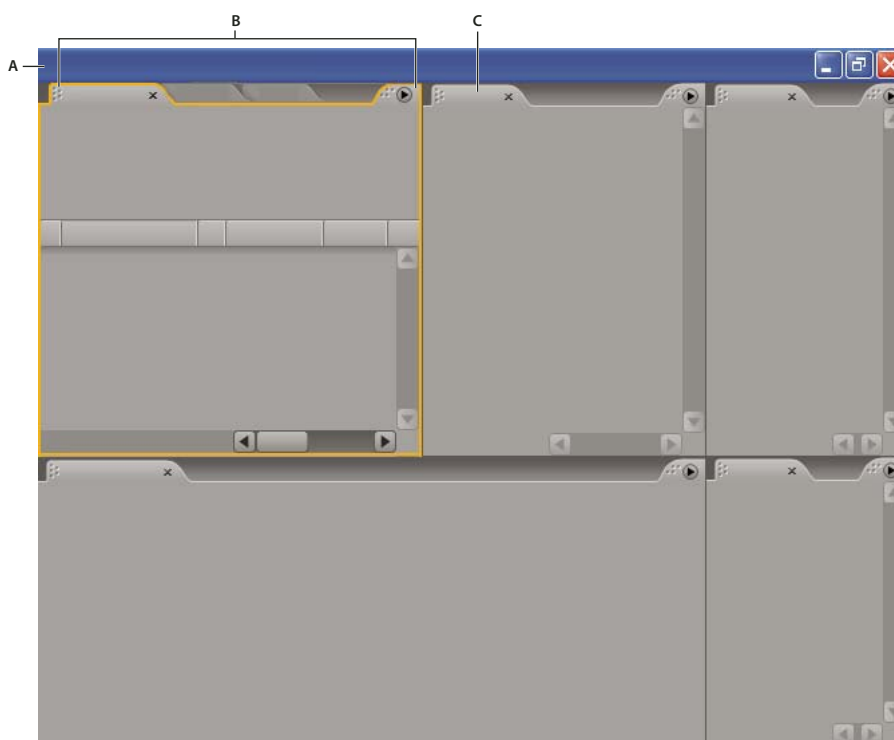
Das Hauptfenster eines Programms wird als *Anwendungsfenster* bezeichnet. Die verschiedenen Bereiche in diesem Fenster werden *Arbeitsbereich* genannt. Der Standardarbeitsbereich besteht aus einer Gruppe von Bereichen sowie aus einzelnen Bereichen.

Der Arbeitsbereich kann durch Neuordnung der einzelnen Bereiche, in der Regel durch Verschieben, an Ihre Arbeitsweise angepasst werden. Sie können mehrere benutzerdefinierte Arbeitsbereiche für unterschiedliche Aufgaben, z. B. für die Bearbeitung oder Vorschau, erstellen und speichern.

Die Bereiche können an anderen Stellen abgelegt, in eine oder aus einer Gruppe verschoben, nebeneinander angeordnet oder losgelöst als neues Fenster vor dem Anwendungsfenster verwendet werden. Beim Anordnen der Bereiche wird die Größe der anderen Fenster automatisch angepasst.



Mit Hilfe von Floating-Fenstern können ein Arbeitsbereich erstellt werden, der dem aus früheren Adobe-Versionen entspricht, oder Bereiche auf mehreren Monitoren platziert werden.




Beispiel eines Arbeitsbereichs

A. Anwendungsfenster B. Gruppierte Fenster C. Bereiche

So zeigen Sie Menüs an

Zusätzlich zu den Menüs am oberen Bildschirmrand stehen Ihnen *Kontextmenüs* zur Verfügung, in denen für das aktive Werkzeug oder ausgewählte Element spezifische Befehle angezeigt werden. Die *Fenstermenüs* enthalten Befehle für das aktive Fenster.

- Klicken Sie zum Öffnen eines Fenstermenüs auf das Dreieck  in der rechten oberen Ecke des Fensters.
- Kontextmenüs zeigen Sie an, indem Sie mit der rechten Maustaste auf ein Fenster klicken.

Wissenswertes über das Informationsfenster

Im Informationsfenster werden Details zu einem ausgewählten Element angezeigt. Für Clips zeigt das Informationsfenster Details wie Dauer, In-Point und Out-Point an. Die angezeigten Informationen variieren je nach Medientyp, aktivem Fenster usw. Im Informationsfenster sind beispielsweise Details zu einem leeren Bereich im Schnittfenster, zu einem Rechteck im Titelfenster oder zu einem Clip im Projektfenster zu sehen.

In der Video-Zeile des Informationsfensters werden die folgenden Informationen in dieser Reihenfolge angezeigt: Framerate, Abmessungen und Pixel-Seitenverhältnis. In der Audio-Zeile werden die folgenden Informationen aufgeführt: Samplerate, Bittiefe und Kanäle (in dieser Reihenfolge).

Verwenden von Werkzeugen

Das Werkzeugfenster enthält Werkzeuge zum Bearbeiten von Sequenzen im Schnittfenster. Nach der Auswahl eines Werkzeugs ändert sich zumeist die Form des Mauszeigers entsprechend der Auswahl. Wenn Sie beispielsweise das Rasierklingenwerkzeug auswählen und den Mauszeiger über einem Clip im Schnittfenster platzieren, wird als Symbol eine Rasierklinge angezeigt. Das Symbol für das Auswahlwerkzeug kann sich jedoch je nach durchgeführter Aufgabe ändern. Wenn Sie bei Verwendung des Werkzeugs eine weitere Taste (z. B. die Umschalttaste) drücken, wird die Funktion des Werkzeugs und daher auch das Symbol geändert. Wählen Sie Werkzeuge im Werkzeugfenster aus oder verwenden Sie einen Tastaturbefehl. Sie können die Größe des Werkzeugfensters ändern und es sowohl vertikal als auch horizontal ausrichten.

Hinweis: Das Auswahlwerkzeug ist standardmäßig aktiviert. Es wird für allgemeine Aufgaben verwendet. Wenn das Programm nicht wie erwartet reagiert, sollten Sie überprüfen, ob das Auswahlwerkzeug aktiv ist.



Werkzeugkasten

A. Auswahlwerkzeug B. Spurauswahl C. Löschen und Lücke schließen D. Rollen E. Rate ausdehnen F. Rasierklinge G. Unterschieben H. Verschieben I. Zeichenstift-Werkzeug J. Hand K. Zoom

Siehe auch

„Protokollfenster“ auf Seite 36

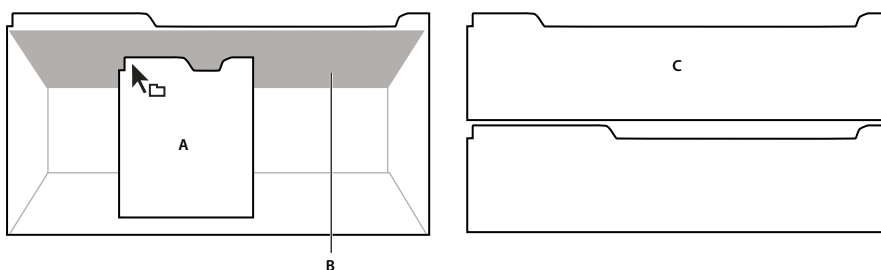
Anpassen des Arbeitsbereichs

Ablagebereiche

In *Ablagebereiche* können Bereiche abgelegt oder verschoben werden. Wenn Sie einen Bereich ziehen, wird der Ablagebereich hervorgehoben. Anhand des Ablagebereichs wird bestimmt, wo und wie der Bereich in den Arbeitsbereich eingefügt wird. Das Ablegen eines Bereichs in einen Ablagebereich erfolgt durch zwei Methoden: Verankerung oder Gruppierung.

Verankerung

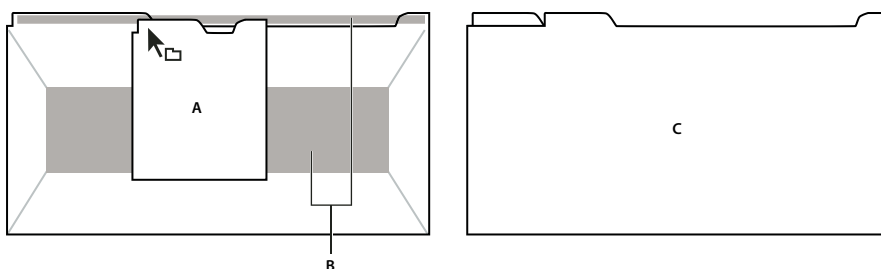
Ablagebereiche an den Rändern eines Bereiches, einer Gruppe oder eines Fensters sind Verankerungsbereiche. Beim Verankern wird der Bereich neben der vorhandenen Gruppe eingefügt, wobei die Größe aller Gruppen an den neuen Bereich angepasst wird.



Ziehen eines Bereichs (A) zur Verankerung (C) in einen Verankerungsbereich (B)

Gruppierung

Der Ablagebereich in der Mitte eines Bereiches oder einer Gruppe sowie der Registerkartenbereich werden als Gruppierungsbereich bezeichnet. Beim Gruppieren wird der Bereich einer vorhandenen Gruppe hinzugefügt und an den Anfang der Stapelreihenfolge verschoben. Die Größe der anderen Gruppen wird dabei nicht angepasst.

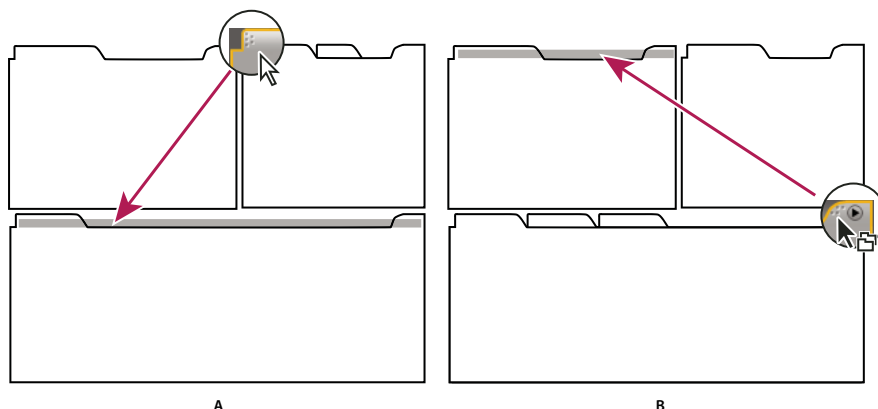


Ziehen eines Bereichs (A) zur Gruppierung mit vorhandenen Bereichen (C) in einen Gruppierungsbereich (B)

So verankern oder gruppieren Sie Bereiche

Bereiche werden verankert oder gruppiert, indem sie in die Ablagebereiche gezogen werden. Beim Ziehen eines Bereichs über einen Ablagebereich wird dieser hervorgehoben, um eine optische Hilfe für die Ablage zu geben.

Ziehen Sie den Gruppenziehpunkt in der oberen linken Ecke der Registerkarte eines Bereichs, um einen einzelnen Bereich zu verschieben. Ziehen Sie den Gruppenziehpunkt rechts oben, um eine ganze Gruppe zu verschieben.



Ziehen des Gruppenziehpunkts (A), um einen Bereich zu verschieben; ziehen des Gruppenziehpunkts (B), um die ganze Gruppe zu verschieben

- 1 Wählen Sie den zu verankernden oder gruppierenden Bereich aus, indem Sie auf die entsprechende Registerkarte klicken. Wird der Bereich nicht angezeigt, öffnen Sie ihn über das Menü „Fenster“.
- 2 Ziehen Sie den Bereich durch Klicken auf die Registerkarte in den gewünschten Ablagebereich. Je nach Ablagebereich wird der Bereich verankert oder gruppiert.

Siehe auch

„Ablagebereiche“ auf Seite 17

So öffnen Sie ein Fenster in einem verschiebbaren Fenster

Sie können ein Fenster in einem verschiebbaren Fenster öffnen. Sie können dem verschiebbaren Fenster andere Fenster hinzufügen oder es anderweitig bearbeiten, ähnlich wie beim Anwendungsfenster. Verschiebbare Fenstern ermöglichen Ihnen, einen ähnlichen Arbeitsbereich wie in früheren Adobe-Anwendungen zu erstellen oder einen sekundären Monitor zu verwenden.

- ❖ Aktivieren Sie das zu öffnende Fenster (wenn es nicht angezeigt wird, können Sie es im Menü „Fenster“ auswählen) und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Halten Sie beim Ziehen des Fensters oder der Gruppe die Strg-Taste (Windows) bzw. Befehlstaste (Mac OS) gedrückt. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird das Fenster bzw. die Gruppe in einem neuen verschiebbaren Fenster angezeigt.
 - Ziehen Sie das Fenster bzw. die Gruppe aus dem Anwendungsfenster hinaus. (Wenn das Anwendungsfenster in voller Größe angezeigt wird, können Sie das Fenster in die Windows-Taskleiste ziehen.)


So schließen Sie Bereiche oder Fenster

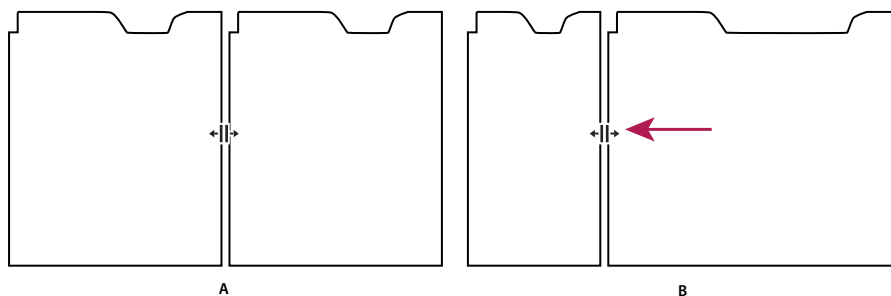
Beim Schließen einer Bereichsgruppe im Anwendungsfenster wird die Größe der verbleibenden Gruppen an den frei werdenden Platz angepasst. Wenn Sie ein Floating-Fenster schließen, werden die dazugehörigen Bereiche ebenfalls geschlossen.

- ❖ Klicken Sie im zu schließenden Bereich oder Fenster auf die Schaltfläche „Schließen“ .

So ändern Sie die Größe von Fenstergruppen

Auf der Trennlinie zwischen den Fenstergruppen befinden sich Griffpunkte zum Anpassen der Größe. Hiermit lässt sich eine Gruppe jederzeit sowohl horizontal als auch vertikal anpassen. Wenn Sie eine Trennlinie zwischen Fenstergruppen ziehen, wird die Größe aller zu dieser Trennlinie gehörenden Gruppen geändert. Beispiel: Der Arbeitsbereich enthält drei, vertikal angeordnete Fenstergruppen. Wenn Sie die Trennlinie zwischen den beiden unteren Gruppen ziehen, wird deren Größe angepasst, ohne dass sich die obere Gruppe ändert.

- 1 Positionieren Sie den Mauszeiger über der Trennlinie zwischen den Fenstergruppen, deren Größe Sie ändern möchten. Die Form des Mauszeigers ändert sich entsprechend .
- 2 Halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Fenstergruppe bis zur gewünschten Größe.



Ziehen der Trennlinie zwischen Fenstergruppen zum Ändern der Größe.
A. Originalgruppe nach Auswahl der Trennlinie B. Gruppe nach der Größenänderung


Mit mehreren Monitoren arbeiten

Die verfügbare Bildschirmanzeige kann durch den Einsatz mehrerer Monitore vergrößert werden. Wenn Sie mit mehreren Monitoren arbeiten, werden das Anwendungsfenster auf dem Hauptmonitor und das Floating-Fenster auf dem zweiten Monitor angezeigt. Die Monitorkonfigurationen sind im Arbeitsbereich gespeichert.




So ändern Sie die Helligkeit der Benutzeroberfläche

In Adobe Premiere Pro können Sie die Benutzeroberfläche der Anwendung heller oder dunkler anzeigen. Eine geringere Helligkeit ist beispielsweise für die Arbeit in einem abgedunkelten Schnittstudio oder für die Durchführung von Farbkorrekturen empfehlenswert. Eine Änderung der Helligkeitseinstellung wirkt sich auf alle Fenster und Dialogfelder, jedoch nicht auf die Bildlaufleisten, Titelleisten und Menüs außerhalb der Fenster aus. Auch auf den Anwendungshintergrund in Windows wirkt sich die Helligkeitseinstellung nicht aus.

- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Benutzeroberfläche“.
- 2 Ziehen Sie den Regler „Helligkeit der Benutzeroberfläche“ nach links oder rechts. Klicken Sie auf „Standardwert“, um die Standardeinstellung wiederherzustellen.
- 3 Sie können die Benutzeroberfläche auch an die Hintergrundfarbe in den Anzeigeeinstellungen des Windows-Betriebssystems anpassen, indem Sie „Windows-Hintergrundfarbe verwenden“ aktivieren.

 Die Anzeigeeinstellungen von Windows ändern Sie, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Windows-Desktop klicken und „Eigenschaften“ auswählen. Passen Sie dann im Dialogfeld „Eigenschaften von Anzeige“ die Optionen auf der Registerkarte „Darstellung“ an. Sie können beispielsweise den Stil „Windows - klassisch“ verwenden, um für die Titelleiste eine kleinere Schriftgröße anzugeben (siehe Online-Hilfe von Windows).

So verwenden Sie das Ereignisfenster

Im Ereignisfenster von Adobe Premiere Pro werden Warnungen und andere Informationen zum Identifizieren und Beheben von Fehlern angezeigt. Dies bezieht sich vor allem auf Fehler, die durch Plug-Ins und Komponenten anderer Hersteller hervorgerufen werden. Ein Warnungssymbol , ,  in der Statusleiste informiert Sie über Fehler. Doppelklicken Sie auf dieses Symbol, um das Ereignisfenster zu öffnen. Löschen Sie dann das entsprechende Element aus dem Ereignisfenster, um das Symbol in der Statusleiste wieder auszublenden.

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Doppelklicken Sie auf das Warnungssymbol in der Statusleiste.
- Wählen Sie „Fenster“ > „Ereignisse“.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf „Details“, um weitere Informationen zu einem Element in der Liste anzuzeigen.
- Klicken Sie auf „Alle löschen“, um die Ereignisliste zu löschen.

Vordefinierte Arbeitsbereiche

So verwenden Sie Adobe-Arbeitsbereiche

Jede Video- und Audioanwendung von Adobe enthält mehrere Arbeitsbereiche für unterschiedliche Aufgaben. Adobe Encore® DVD verfügt beispielsweise über Arbeitsbereiche zur Bearbeitung im Schnittfenster und zum Erstellen von Diashows, Menüs und zur Navigation. Sie können einen Arbeitsbereich jederzeit auswählen. Bei Auswahl eines dieser Arbeitsbereiche wird die Größe des aktuellen Arbeitsbereichs entsprechend angepasst.

❖ Wählen Sie im geöffneten Projekt den Befehl „Fenster“ > „Arbeitsbereich“ und dann den gewünschten Arbeitsbereich aus.

So erstellen oder ändern Sie einen Arbeitsbereich

Wenn Sie einen Arbeitsbereich bearbeiten, ändern sich die Anwendungsspuren und die Änderungen werden zusammen mit dem Projekt gespeichert. Beim nächsten Öffnen des Projekts wird dann die aktuelle Version des Arbeitsbereichs verwendet. Sie können jedoch auch das Originallayout des Arbeitsbereichs wiederherstellen.

Der Arbeitsbereich kann jederzeit als benutzerdefinierter Arbeitsbereich gespeichert werden. Nach dem Speichern werden die neuen und geänderten Arbeitsbereiche im Menü „Arbeitsbereich“ am lokalen Computer angezeigt. Wenn Sie ein Projekt mit einem benutzerdefinierten Arbeitsbereich in einem anderen System öffnen, als dem, auf dem es erstellt wurde, sucht die Anwendung einen Arbeitsbereich mit dem angegebenen Namen. Wird ein solcher Arbeitsbereich gefunden (und stimmt die Bildschirmkonfiguration überein), wird er verwendet. Ist kein übereinstimmender Arbeitsbereich vorhanden (oder stimmt die Bildschirmkonfiguration nicht überein), wird das Projekt mit dem aktuellen lokalen Arbeitsbereich geöffnet.

❖ Ordnen Sie die Frames und Fenster wie gewünscht an, klicken Sie auf „Fenster“ > „Arbeitsbereich“ > „Arbeitsbereich speichern“ und geben Sie einen Namen für den Arbeitsbereich ein. Klicken Sie auf „Speichern“.

So löschen Sie einen Arbeitsbereich

1 Wählen Sie „Fenster“ > „Arbeitsbereich“ > „Arbeitsbereich löschen“.

2 Wählen Sie den gewünschten Arbeitsbereich aus und klicken Sie auf „Löschen“.

Kapitel 3: Projekte

Grundlagen von Projekten

Projekte

Ein *Projekt* ist eine einzelne Adobe Premiere Pro-Datei, die Videosequenzen und Verweise auf die Assets (Clips, Standbilder und Audiodateien) dieser Sequenzen enthält. Ein Projekt beinhaltet Informationen über Sequenzen und Assets, wie z. B. Einstellungen für Aufnahmen, Überblendungen und Audiomischungen. Die Projektdatei enthält außerdem die Daten all Ihrer Bearbeitungsentscheidungen, z. B. die In- und Out-Points für zugeschnittene Clips und die Parameter für die einzelnen Spezialeffekte. Zu Beginn jedes neuen Projekts legt Adobe Premiere Pro auf Ihrer Festplatte einen Ordner an. Standardmäßig werden hier die aufgenommenen Dateien, Vorschaudaten und angegliche Audiodateien sowie die eigentliche Projektdatei gespeichert.

Jedes Projekt enthält ein Projektfenster. In diesem Fenster werden alle Dateien eines Projekts gespeichert.

So erstellen Sie ein Projekt

In den meisten Fällen kann ein Projekt einfach durch Verwendung einer der Vorgaben gestartet werden, die im Dialogfeld „Neues Projekt“ zur Verfügung stehen. Die Vorgaben in Adobe Premiere Pro decken gängige Projekttypen ab. Sie können die Bearbeitungsqualität erhalten, indem Sie die Vorgabe verwenden, die den Spezifikationen der ursprünglichen Assets entspricht. Wenn Sie z. B. vor allem Filmmaterial im DV-Format bearbeiten, sollten Sie eine DV-Vorgabe verwenden. Wenn Sie für die Ausgabe eine niedrige Qualität festlegen müssen (falls das Video z. B. über Internet zur Verfügung gestellt werden soll), sollten Sie anstelle der Projekteinstellungen später die Exporteinstellungen ändern.

Wenn Ihr Computer über eine Aufnahmekarte verfügt, die mit Adobe Premiere Pro kompatibel ist, werden die optimierten Vorgaben der Karte in der Regel in der Liste „Verfügbare Vorgaben“ angezeigt.

Bei der Erstellung der Projektdatei müssen die Projekteinstellungen korrekt sein. Wenn ein Projekt angelegt wurde, sind einige Projekteinstellungen gesperrt, z. B. die Timebase-Einstellungen. Dies schützt vor unerwünschten Inkonsistenzen, die beim späteren Ändern von Projekteinstellungen entstehen können.

1 Wählen Sie entweder „Neues Projekt“ im Begrüßungsbildschirm, der beim Start von Adobe Premiere Pro angezeigt wird, oder wählen Sie in der geöffneten Anwendung „Datei“ > „Neu“ > „Projekt“.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie eine Vorgabe verwenden möchten, wählen Sie sie in der Liste „Verfügbare Vorgaben“ aus.
- Wenn Sie die Einstellungen anpassen möchten, wählen Sie die Vorgabe, die am ehesten mit Ihrer Bearbeitungsumgebung übereinstimmt, klicken Sie auf „Benutzerdefinierte Einstellungen“ und wählen Sie Ihre spezifischen Projekteinstellungen. Geben Sie unter „Speicherort“ an, wo das Projekt auf der Festplatte gespeichert werden soll.

3 Geben Sie einen Namen für das Projekt ein und klicken Sie auf „OK“.

Hinweis: Legen Sie möglichst einen Speicherort und einen Namen fest, die später nicht mehr geändert werden müssen. Adobe Premiere Pro speichert standardmäßig gerenderte Vorschauen, angegliche Audiodateien sowie Audio- und Videoaufnahmen in dem Ordner, in dem auch Ihr Projekt abgelegt ist. Wenn Sie eine Projektdatei später verschieben, müssen Sie die dazugehörigen Dateien ggf. ebenfalls verschieben.

Projekteinstellungen

Mit Hilfe der Projekteinstellungen werden die allgemeinen Parameter eines Projekts festgelegt. Dabei handelt es sich um Parameter für die Art der Zusammenarbeit von Adobe Premiere Pro mit Ihrem Quellgerät und den dazugehörigen Video- und Audiodateien, das Rendern von Vorschaudaten usw. Alle Projekteinstellungen gelten für das gesamte Projekt und die meisten dieser Einstellungen können nicht mehr geändert werden, nachdem das Projekt erstellt wurde.

Vorgaben sind Gruppen von bestimmten Projekteinstellungen. Bei Adobe Premiere Pro sind verschiedene Vorgabengruppen bereits vorinstalliert: Adobe SD0-SDI, Adobe HD-SDI, Adobe HDV, DV-NTSC, DV-PAL und DV-24P. Diese Vorgaben enthalten die korrekten Projekteinstellungen für typische Arten von Projekten. Wenn Sie ein neues Projekt erstellen, können Sie entweder aus den Standardvorgaben auswählen oder eine Gruppe von Projekteinstellungen Ihren Anforderungen entsprechend anpassen und diese Gruppe dann als benutzerdefinierte Vorgabe speichern.

Wenn Sie ein neues Projekt starten, öffnet sich ein Dialogfeld mit den Vorgaben und den gewählten Standardeinstellungen für die Parameter. Sie können eine der Vorgaben auswählen. Als Alternative können Sie Ihre eigenen benutzerdefinierten Vorgaben erstellen, die genau auf die Anforderungen Ihres Projekts zugeschnitten sind. Wenn Sie vollständige Kontrolle über nahezu alle Parameter des Projekts haben möchten, müssen Sie ein neues Projekt starten und dessen Vorgaben entsprechend anpassen.

Wenn Sie mit der Arbeit in einem Projekt bereits begonnen haben, können Sie die Projekteinstellungen anzeigen, jedoch nur einige davon ändern. Wählen Sie „Projekt“ > „Projekteinstellungen“, um die Einstellungen anzuzeigen, die Sie ändern können.

Projekteinstellungen sind in die folgenden Kategorien unterteilt:

Allgemeine Einstellungen Die allgemeinen Einstellungen steuern die grundlegenden Eigenschaften des Projekts, einschließlich der in Adobe Premiere Pro verwendeten Methoden zur Videoverarbeitung (Bearbeitungsmodus), Zeitmessung (Anzeigeformat) und Videowiedergabe (Timebase).

Aufnahmeeinstellungen Die Aufnahmeeinstellungen steuern, wie in Adobe Premiere Pro Video- und Audiodaten direkt von einem Videorekorder oder einer Kamera übertragen werden. (Die anderen Projekteinstellungen haben keine Auswirkungen auf die Aufnahme.) Der Inhalt dieses Fensters hängt vom Bearbeitungsmodus ab. Wenn Sie DV-Filmmaterial aufnehmen, können Sie die Aufnahmeeinstellungen beibehalten. Wenn „DV/IEEE1394-Aufnahme“ als Aufnahmeformat gewählt wurde, stehen keine Optionen zur Verfügung, da sie automatisch auf den IEEE 1394-Standard gesetzt sind. Es werden u. U. zusätzliche Aufnahmeformate und Optionen angezeigt, wenn eine andere Software installiert ist, wie z. B. Software, die im Lieferumfang einer für die Verwendung mit Adobe Premiere Pro zertifizierten Aufnahmekarte enthalten ist.

Video-Rendering Das Video-Rendering steuert die Framegröße, die Bildqualität, die Komprimierungseinstellungen und die Seitenverhältnisse, die in Adobe Premiere Pro bei der Videowiedergabe aus dem Schnittfenster (das Fenster, in dem Sie das Videoprogramm bearbeiten) verwendet werden.

Standardsequenz Die Standardsequenz steuert die Anzahl der Videospuren und die Anzahl sowie die Art der Audiospuren für neu erstellte Sequenzen.

Hinweis: Wenn Sie Projekteinstellungen ändern müssen, die nicht zur Verfügung stehen, können Sie ein neues Projekt mit den gewünschten Einstellungen erstellen und Ihr Projekt in das neue Projekt importieren. Wenn Sie jedoch das aktuelle Projekt in ein Projekt importieren, das eine andere Framerate oder Audiosampling-Rate aufweist, sollten Sie die Video- und Audioschnittpunkte sorgfältig prüfen. Die Schnittpunktpositionen, die unter den alten Einstellungen festgelegt wurden, bleiben zwar erhalten, sie werden jedoch u. U. nicht präzise mit den neuen Einstellungen synchronisiert. Schnittpunkte oder Änderungen, die nach dem Importieren festgelegt bzw. vorgenommen wurden, werden mit den neuen Einstellungen synchronisiert.

So passen Sie Projekteinstellungen an

Wenn Sie Projekteinstellungen anpassen möchten, müssen Sie in den meisten Fällen ein neues Projekt anlegen, eine vorhandene Vorgabe wählen und dann die Einstellungen der Vorgabe ändern.

- 1 Klicken Sie auf „Neues Projekt“ oder wählen Sie „Datei“ > „Neu“ > „Projekt“.
- 2 Wählen Sie unter „Vorgaben laden“ die Vorgabe aus, die Ihrem Videomaterial bzw. den Anforderungen der Aufnahmekarte am ehesten entspricht.
- 3 Ändern Sie unter „Benutzerdefinierte Einstellungen“ die Einstellungen für „Allgemein“, „Aufnehmen“, „Video-Rendering“ und „Standardsequenz“, um sie Ihren Anforderungen anzupassen.
- 4 Um Ihre benutzerdefinierten Einstellungen als Vorgabe für weitere Projekte zu speichern, klicken Sie auf „Vorgabe speichern“. Sie werden in einem Dialogfeld aufgefordert, einen Namen und eine Beschreibung der benutzerdefinierten

Vorgabe einzugeben. Hier können Sie wählen, ob Sie die Einstellungen für die Gerätesteuerung als Teil der Vorgabe speichern möchten.

5 Legen Sie fest, wo das Projekt gespeichert werden soll, benennen Sie es und klicken Sie auf „OK“.

Allgemeine Einstellungen

Wählen Sie unter „Allgemein“ Einstellungen, die auf die am häufigsten in Ihrem Projekt vorkommenden Quelldateien abgestimmt sind (wird beispielsweise überwiegend DV-Material verwendet, eignet sich der Bearbeitungsmodus „DV-Wiedergabe“ am besten). Willkürliche Änderungen an diesen Einstellungen können zu Qualitätseinbußen führen.

Bearbeitungsmodus Bestimmt, welches Videoverfahren verwendet wird, um Sequenzen wiederzugeben, welche Timebases verfügbar sind, welche Komprimierungsverfahren unter „Videoeinstellungen“ angezeigt werden und welche Anzeigeformate verfügbar sind. Wählen Sie einen Bearbeitungsmodus, der am besten mit den Spezifikationen Ihres Quellmaterials und/oder Ihrer Aufnahmekarte übereinstimmt. Beachten Sie, dass durch diesen Modus nicht das Format Ihres späteren Films bestimmt wird. Die Ausgabeinstellungen geben Sie an, wenn Sie den Export durchführen.

Timebase Gibt die Zeiteinteilungen an, die in Adobe Premiere Pro zur Berechnung der einzelnen Schnittpunkte verwendet werden. Im Allgemeinen wählen Sie 24 für die Bearbeitung von Kinofilmen, 25 für PAL- (europäische Norm) und SECAM-Videos und 29,97 für NTSC-Videos (nordamerikanische Norm). Die Timebase ist nicht zu verwechseln mit der *Framerate* von aus Sequenzen abgespielten oder exportierten Videos, obgleich die beiden Werte oft übereinstimmen. Die für Timebase verfügbaren Optionen hängen vom ausgewählten Bearbeitungsmodus ab.

Wiedergabeeinstellungen Zeigt Wiedergabeoptionen für die meisten Bearbeitungsmodi an. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird ein Dialogfeld mit den Optionen „Echtzeitwiedergabe“, „Exportieren“, „24p-Umwandlungsmethode“ und „Anzeigemodus für Desktop“ geöffnet. Sie können auch wählen, ob die Videoausgabe deaktiviert sein soll, wenn sich Adobe Premiere Pro im Hintergrund befindet, und ob die Seitenverhältniskorrektur für externe Geräte aktiviert sein soll.

Framegröße Gibt die Maße (in Pixeln) für Frames an, wenn Sie Sequenzen abspielen. In den meisten Fällen sollte die Framegröße des Projekts mit der Framegröße der Originaldateien übereinstimmen. Ändern Sie die Framegröße nicht, um die Wiedergabe zu beschleunigen, sondern ändern Sie stattdessen die Wiedergabeauflösung, indem Sie eine andere Qualitätseinstellung im Menü des Projektfensters wählen. Sie können auch die Framegröße der endgültigen Ausgabe anpassen, indem Sie die Exporteinstellungen ändern.

Pixel-Seitenverhältnis Legt das Seitenverhältnis für einzelne Pixel fest. Wählen Sie „Quadratpixel“ für analoge Videos, gescannte Bilder und computergenerierte Grafiken. Oder verwenden Sie das in Ihren Quelldaten verwendete Format. Wenn Sie ein anderes Pixel-Seitenverhältnis als für das Video verwenden, kann es beim Abspielen und Rendern des Videos zu Verzerrungen kommen.

Halbbilder Legt die Halbbilddominanz fest oder bestimmt, welches Zeilensprung-Halbbild jedes Frames zuerst angezeigt wird. Wenn Sie mit Videovollbildern arbeiten, wählen Sie die Option „Keine Halbbilder (Progressive Scan)“. Beachten Sie, dass viele Aufnahmekarten auch dann Halbbilder aufnehmen, wenn Sie die Aufnahme auf Vollbildmaterial eingestellt haben.

Anzeigeformat (Video) Adobe Premiere Pro kann verschiedene Timecode-Formate anzeigen. Der Timecode des Projekts kann zum Beispiel in einem Filmformat angezeigt werden, wenn Sie Filmmaterial bearbeiten, oder als einfache Framenummern, wenn die Assets aus einem Animationsprogramm importiert wurden. Wenn Sie die Option „Anzeigeformat“ ändern, wird die Framerate von Clips und Sequenzen dadurch nicht geändert, lediglich die Anzeige der dazugehörigen Timecodes. Die Optionen für die Zeitanzeige entsprechen den Standards für die Bearbeitung von Videos und Kinofilmen. Bei den Timecodes „Frames“ und „Fuß + Frames“ können Sie die Nummer des ersten Frames ändern, damit sie der Zählmethode eines anderen Schnittsystems, mit dem Sie eventuell arbeiten, entspricht.

Die im Feld „Anzeigeformat“ aufgeführten Optionen beruhen auf der Auswahl, die Sie unter „Bearbeitungsmodus“ getroffen haben. Je nach ausgewähltem Bearbeitungsmodus stehen die folgenden Optionen für das Anzeigeformat zur Verfügung:

- **30-fps-Drop-Frame-Timecode** Gibt die Zeit in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames an, wobei die Einheiten durch Semikolons getrennt sind. Beim Drop-Frame-Timecode wird eine Rate von 30 Frames pro Sekunde zugrunde gelegt, wobei einige Zahlen absichtlich übergangen werden: Um die tatsächliche NTSC-Framerate von 29,97 fps zu

berücksichtigen, übergeht der Timecode (*auslassen*) jede Minute zwei Framenummern (nicht die eigentlichen Frames des Videos), außer bei jeder zehnten Minute. Verwenden Sie diese Option für die Ausgabe auf NTSC-Videoband.

Drop-Frame-Timecode mit 30 fps, angezeigt durch Semikola

- **30-fps-Non-Drop-Frame-Timecode** Gibt die Zeit in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames an, wobei die Einheiten durch Doppelpunkte getrennt sind. Es wird von einer Rate von 30 Frames pro Sekunde ausgegangen und es werden keine Framenummern ausgelassen. Verwenden Sie dieses Format für die Ausgabe auf Computerbildschirmen über das Web oder CD-ROM.

Durch Doppelpunkte getrennter 30-fps-Non-Drop-Frame-Timecode

- **24-fps-Timecode:** Gibt die Zeit in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames an, wobei die Einheiten durch Doppelpunkte getrennt sind. Wird für 24P-Filmmaterial und zur Ausgabe in 24-fps-Formate für die Verbreitung auf Film und DVD verwendet.

24-fps-Timecode mit „23“ als höchstmögliche Framezahl vor der nächsten Sekunde

- **25-fps-Timecode:** Gibt die Zeit in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames an, wobei die Einheiten durch Doppelpunkte getrennt sind. Verwenden Sie diese Option für die Ausgabe auf PAL-Videoband.

25-fps-Timecode mit „24“ als höchstmögliche Framezahl vor der nächsten Sekunde

- **Fuß + Frames 16mm** Gibt die Zeit in Fuß und Frames an, ausgehend von einer 16-mm-Film-Framerate: 40 Frames pro Fuß. Verwenden Sie diese Einstellung zur Ausgabe auf 16-mm-Film.

16-mm-Timecode mit Fuß und Frames, wobei „39“ als höchstmögliche Framezahl vor der nächsten Sekunde angezeigt wird

- **Fuß + Frames 35mm** Gibt die Zeit in Fuß und Frames an, ausgehend von einer 35-mm-Film-Framerate: 16 Frames pro Fuß. Verwenden Sie diese Einstellung zur Ausgabe auf 35-mm-Film.

35-mm-Timecode mit Fuß und Frames, wobei „15“ als höchstmögliche Framezahl vor der nächsten Sekunde angezeigt wird

- **Frames** Gibt die Zeit nur als Framezählung an. Es werden keine Messungen als Zeit oder räumliche Länge angegeben. Verwenden Sie diese Einstellung für die Ausgabe aufeinander folgender Standbilder, wie z. B. bei einer Animation oder einem DPX-Filmeditor.

Mit dem Frame-Timecode wird einfach jeder Frame der Reihe nach nummeriert.

Hinweis: Bei der Arbeit mit NTSC-Video-Assets sollten Sie in der Regel den 30-fps-Drop-Frame-Timecode verwenden. Dieses Format stimmt mit dem Timecode von NTSC-Videomaterial überein und zeigt die Dauer am genauesten an.

Bereich für geschützten Titel Legt fest, wie viel vom Framerand als geschützter Bereich für Titel markiert wird, so dass bei Fernsehern, die das Bild leicht vergrößern, keine Titel abgeschnitten werden. Ein Rechteck mit Fadenkreuz kennzeichnet

diesen Bereich, wenn Sie im Quellmonitor oder im Programmmonitor auf die Schaltfläche „Sichere Ränder“ klicken. Titel benötigen in der Regel einen größeren geschützten Bereich als Aktionen.

Bereich für geschützte Aktion Legt fest, wie viel vom Framerand als geschützter Bereich für Aktionen markiert wird, so dass bei Fernsehern, die das Bild leicht vergrößern, keine Aktionen abgeschnitten werden. Ein Rechteck kennzeichnet diesen Bereich, wenn Sie im Quellmonitor oder im Programmmonitor auf die Schaltfläche „Sichere Ränder“ klicken.

Samplerate Höhere Raten bieten normalerweise eine bessere Audioqualität bei der Wiedergabe von Audioclips in Sequenzen, nehmen aber auch mehr Festplattenspeicher und Verarbeitungszeit in Anspruch. *Erneutes Sampling* oder das Einstellen einer anderen Rate als im Originalaudioclip verlängert ebenfalls die Verarbeitungsdauer und beeinträchtigt die Qualität. Sie sollten daher den Audioclip mit einer hohen Samplerate analog aufzeichnen und den Audioclip mit der Rate digital aufnehmen, mit der er aufgezeichnet wurde.

Anzeigeformat Legt fest, ob die Audiozeit in Audio-Samples oder Millisekunden angezeigt wird. Die Option „Anzeigeformat“ ist verfügbar, wenn Sie im Menü des Quellmonitors oder des Programmmonitors „Audioeinheiten“ gewählt haben. (Standardmäßig wird die Zeit in Frames angegeben, aber sie kann auch in Audioeinheiten angezeigt werden, damit Sie den Audioclip auf Sampleebene exakt bearbeiten können.)

Hinweis: DV-Videodaten und -Audiodaten verwenden standardisierte Einstellungen, die automatisch festgelegt werden, wenn Sie den Bearbeitungsmodus „DV-Wiedergabe“ auswählen. Wenn Sie in diesem Modus arbeiten, sollten Sie die Einstellungen „Timebase“, „Framegröße“, „Pixel-Seitenverhältnis“, „Halbbilder“ und „Samplerate“ nicht ändern.

Siehe auch

„Anzeigen einer Vorschau auf einem Bildschirm unter Verwendung einer Grafikkarte“ auf Seite 136

Einstellungen für Video-Rendering


Die Einstellungen für Video-Rendering haben Auswirkungen auf die Videoerstellung in Adobe Premiere Pro, wenn Sie „Sequenz“ > „Arbeitsbereich rendern“ wählen.

Maximale Bittiefe Mit dieser Option wird die Farb-Bittiefe für die Verwendung in als Videos abgespielten Sequenzen erhöht (bis zu 32-Bit). Diese Einstellung ist u. U. nicht verfügbar, wenn bei dem ausgewählten Kompressor nur eine Option für die Bittiefe vorgesehen ist. Sie können auch eine 8-Bit-Farbtabelle (256 Farben) angeben, wenn Sie ein Videoprogramm für die 8-Bit-Farbwiedergabe erstellen, z. B. wenn Sie den Desktop-Bearbeitungsmodus für das Internet oder eine Präsentationssoftware verwenden.

Vorschau Die Optionen „Dateiformat“, „Kompressor“ und „Farbtiefe“ bestimmen, wie Adobe Premiere Pro Daten in der Vorschau anzeigt. Wählen Sie eine Kombination, die eine Vorschau in der bestmöglichen Qualität zulässt, während gleichzeitig die Rendering-Zeit und die Dateigröße auf die Kapazität Ihres Systems abgestimmt ist. Beachten Sie, dass diese Einstellungen für einige Bearbeitungsmodi nicht geändert werden können.

Hinweis: Wenn Sie in Ihrem Videoprogramm einen Clip verwenden, ohne Effekte anzuwenden oder die Frame- und Zeiteigenschaften zu ändern, wird in Adobe Premiere Pro der ursprüngliche Codec des Clips für die Wiedergabe verwendet. Wenn Sie Änderungen vornehmen, die eine Neuberechnung der einzelnen Frames erfordern, wird der hier ausgewählte Codec verwendet.

Standbilder optimieren Diese Option dient zur effizienten Verwendung von Standbildern in Sequenzen. Wenn zum Beispiel ein Standbild in einem Projekt mit 30 fps eine Dauer von 2 Sekunden hat, wird in Adobe Premiere Pro anstelle von 60 Frames mit jeweils 1/30 Sekunde ein Frame von 2 Sekunden Länge erstellt. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sequenzen bei der Anzeige von Standbildern Probleme mit der Wiedergabe aufweisen.

 Sie sollten die Projekteinstellungen auch dann speichern und benennen, wenn Sie sie nur für ein Projekt verwenden möchten. Hierdurch wird eine Sicherungskopie der Einstellungen erstellt, auf die Sie zurückgreifen können, wenn jemand versehentlich die aktuellen Projekteinstellungen ändert.

So öffnen Sie ein Projekt

Mit Adobe Premiere Pro können Projektdateien geöffnet werden, die mit Hilfe von Adobe Premiere Pro oder Adobe Premiere 6.x unter Windows oder Mac OS erstellt wurden. Sie können nur jeweils ein Projekt öffnen. Wenn Sie den Inhalt eines Projekts in ein anderes Projekt übertragen möchten, importieren Sie den Inhalt.

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Projekt öffnen“.
- 2 Suchen Sie die Projektdatei und öffnen Sie sie.
- 3 Wählen Sie dazu „Öffnen“.

So suchen Sie nach fehlenden Dateien

In Adobe Premiere Pro werden die Video-, Audio- oder Standbilddateien nicht in der Projektdatei gespeichert, sondern nur Referenzen auf diese Dateien basierend auf den Dateinamen und dem Speicherort zum Zeitpunkt des Imports. Wenn Sie eine Originaldatei nach dem Importieren verschieben, umbenennen oder löschen, kann Adobe Premiere Pro die Datei beim nächsten Öffnen des Projekts nicht automatisch finden. In diesem Fall wird das Dialogfeld „Wo ist die Datei?“ geöffnet.

- 1 Suchen Sie die Datei mit Hilfe des Feldes „Suchen in“ oder der Schaltfläche „Suchen“.
- 2 Markieren Sie die Datei und klicken Sie auf „Auswählen“.

Hinweis: Löschen Sie keine Originaldateien, während Sie sie in einem Adobe Premiere Pro-Projekt als Clips verwenden, es sei denn, sie wurden mit der Gerätesteuerung aufgenommen und Sie möchten sie erneut aufnehmen. Nachdem der Film fertig gestellt wurde, können Sie die Originaldateien löschen.

So überspringen Sie fehlende Dateien

Sie müssen nicht nach fehlenden Dateien suchen, um mit der Arbeit an einem Projekt fortfahren zu können. Sie können stattdessen Offline-Dateien als Platzhalter für die fehlenden Dateien verwenden. Sie können die Bearbeitung mit diesen Offline-Dateien fortsetzen, müssen jedoch die Originaldateien vor dem Rendern des Films wieder einbeziehen.

Wenn Sie eine Datei nach dem Öffnen des Projekts wieder online verwenden möchten, müssen Sie das Projekt hierzu nicht erst schließen und erneut öffnen. Verwenden Sie stattdessen den Befehl „Medien verbinden“.

❖ Wählen Sie im Dialogfeld „Wo ist die Datei?“ eine der folgenden Optionen:

Offline Ersetzt eine fehlende Datei durch eine *Offline-Datei*, d. h. einen Platzhalter, der alle Referenzen zur fehlenden Datei im Projekt beibehält. Im Gegensatz zu der temporären Offline-Datei, die mit der Option „Überspringen“ erstellt wird, bleibt die mit der Option „Offline“ erstellte Datei auch zwischen den Sitzungen erhalten. Sie müssen daher nicht bei jedem Öffnen des Projekts nach den fehlenden Dateien suchen.

Alle offline Wie bei „Offline“ werden auch mit der Option „Alle offline“ die fehlenden Dateien durch dauerhafte Offline-Dateien ersetzt.

Überspringen Ersetzt eine fehlende Datei für die Dauer der Sitzung durch eine temporäre Offline-Datei. Wenn Sie das Projekt schließen und erneut öffnen, wird ein Dialogfeld angezeigt, mit dessen Hilfe Sie die Datei suchen oder wieder überspringen können.

Alle überspringen Wie bei „Überspringen“ werden auch mit der Option „Alle überspringen“ die fehlenden Dateien durch temporäre Offline-Dateien ersetzt.

Wichtig: Führen Sie die Befehle „Überspringen“ oder „Alle überspringen“ nur aus, wenn Sie ganz sicher sind, dass Sie alle Stellen des Projekts, an denen diese Datei verwendet wird, überarbeiten möchten. Wenn Sie die Datei im Projekt behalten möchten, sie aber im Moment nicht finden, verwenden Sie stattdessen die Option „Offline“.

So speichern Sie ein Projekt

Beim Speichern eines Projekts werden Ihre Änderungen, Verweise auf Originaldateien und die aktuelle Anordnung der Fenster gespeichert. Sichern Sie Ihre Arbeit durch häufiges Speichern.

Adobe Premiere Pro fragt Sie u. U., ob Sie das Projekt speichern möchten, obwohl keine Sequenzen bearbeitet wurden. Dies liegt daran, dass möglicherweise andere Attribute des Projekts geändert wurden, seitdem das Projekt geöffnet ist. In der Regel empfiehlt es sich, die Änderungen bei Aufforderung zu speichern.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Datei“ > „Speichern“, um das aktuelle Projekt zu speichern.
- Um eine Kopie eines Projekts zu speichern und mit der neuen Kopie des Projekts weiterzuarbeiten, wählen Sie „Datei“ > „Speichern unter“, geben Sie einen Speicherort und einen Dateinamen an und klicken Sie auf „Speichern“.
- Wenn Sie eine Kopie eines Projekts speichern, jedoch mit der Originaldatei des Projekts weiterarbeiten möchten, wählen Sie „Datei“ > „Kopie speichern“, geben Sie einen Speicherort und einen Dateinamen an und klicken Sie auf „Speichern“.

Hinweis: Wenn Sie verschiedene Segmente oder Versionen desselben Videoprogramms erstellen, müssen Sie keine Kopien eines Projekts speichern. Sie können stattdessen einfach neue Sequenzen oder Duplikate innerhalb einer einzelnen Projektdatei erstellen.

So ändern Sie die Einstellungen unter „Automatisch speichern“

Adobe Premiere Pro speichert Ihr Projekt standardmäßig alle 20 Minuten automatisch und behält jeweils die letzten fünf Versionen der Projektdatei auf der Festplatte bei. Sie können jederzeit zu einer zuvor gespeicherten Version zurückkehren. Das Archivieren mehrerer Instanzen eines Projekts nimmt relativ wenig Festplattenspeicher in Anspruch, da Projektdateien viel kleiner sind als Original-Videodateien. Normalerweise sollten die Projektdateien auf dem gleichen Festplattenlaufwerk wie die Anwendung gespeichert werden. Archivierte Dateien werden im Ordner „Adobe Premiere Pro – Automatische Speicherung“ abgelegt.

- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Automatisch speichern“.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus und klicken Sie anschließend auf „OK“:
 - Wählen Sie „Projekte automatisch speichern“ und geben Sie die Anzahl der Minuten zwischen den Speichervorgängen ein.
 - Geben Sie unter „Maximale Anzahl an Projektversionen“ die Anzahl der Versionen an, die in einer Projektdatei gespeichert werden sollen. Wenn Sie zum Beispiel 10 eingeben, speichert Adobe Premiere Pro die letzten zehn Versionen.

So öffnen Sie eine Version eines automatisch gespeicherten Projekts

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Projekt öffnen“.
- 2 Wechseln Sie zum Ordner „Adobe Premiere Pro – Automatische Speicherung“, der sich auf dem gleichen Arbeitslaufwerk wie die aufgenommenen Videodateien befindet. Wenn keine Dateien verfügbar sind, ist die Voreinstellung „Automatisch speichern“ u. U. deaktiviert.
- 3 Öffnen Sie die Projektdatei mit der gewünschten Version.

Seitenverhältnis

Seitenverhältnisse

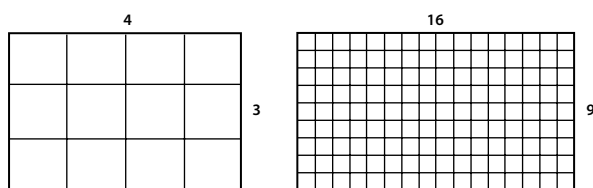
Unter Seitenverhältnis versteht man das Verhältnis von Breite zu Höhe. Video- und Standbild-Frames haben ein Frame-Seitenverhältnis und die Pixel, aus denen sich der Frame zusammensetzt, haben ein Pixel-Seitenverhältnis. Einige Kameras können verschiedene Frame-Seitenverhältnisse aufzeichnen und je nach Videostandard gelten unterschiedliche Pixel-Seitenverhältnisse.

Sie legen die Frame- und Pixel-Seitenverhältnisse für ein Adobe Premiere Pro-Projekt fest, wenn Sie das Projekt erstellen. Wenn Sie diese Auswahl getroffen haben, können Sie sie während der weiteren Bearbeitung des Projekts nicht mehr ändern. Sie können jedoch Assets mit unterschiedlichen Seitenverhältnissen in einem Projekt verwenden.

Adobe Premiere Pro versucht automatisch, das Pixel-Seitenverhältnis der Originaldateien anzugleichen. Werden Assets trotzdem verzerrt angezeigt, können Sie das entsprechende Pixel-Seitenverhältnis manuell ändern. Es ist wichtig, das Pixel-Seitenverhältnis vor dem Frame-Seitenverhältnis anzupassen, da ein falsches Frame-Seitenverhältnis häufig dadurch verursacht wird, dass das Pixel-Seitenverhältnis falsch interpretiert wird.

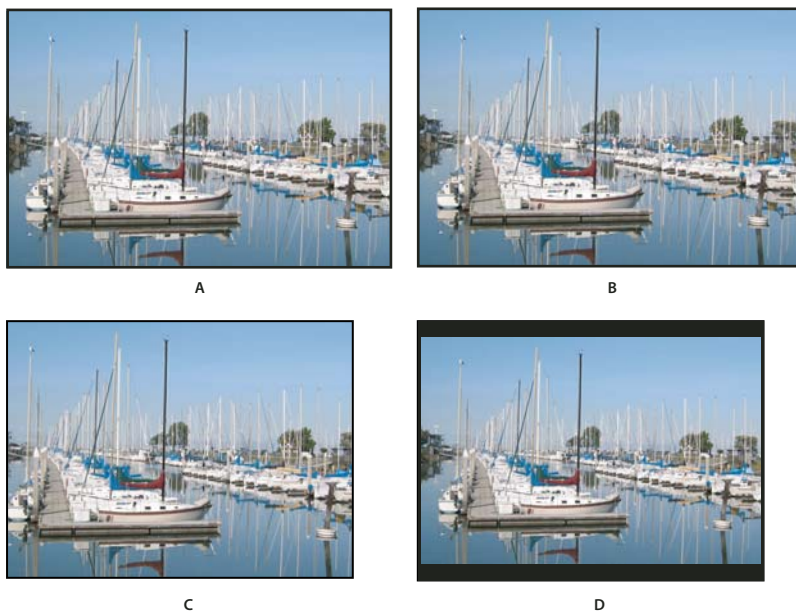
Frame-Seitenverhältnis

Das *Frame-Seitenverhältnis* beschreibt das Verhältnis von Breite zu Höhe der Bildabmessungen. DV NTSC weist zum Beispiel ein Frame-Seitenverhältnis von 4:3 (oder 4,0 der Breite x 3,0 der Höhe) auf und ein typischer Widescreen-Frame hat ein Frame-Seitenverhältnis von 16:9. Viele Kameras mit Widescreen-Modus können mit dem Seitenverhältnis 16:9 aufnehmen. Viele Filme wurden sogar mit einem noch breiteren Seitenverhältnis aufgenommen.



Frame-Seitenverhältnis 4:3 (links) und das breitere Frame-Seitenverhältnis 16:9 (rechts)

Wenn Sie Clips in ein Projekt importieren, die mit einem anderen Frame-Seitenverhältnis aufgenommen wurden, müssen Sie sich entscheiden, wie die unterschiedlichen Werte angeglichen werden sollen. Es gibt zum Beispiel zwei gängige Methoden, um einen Breitbildfilm mit einem Frame-Seitenverhältnis von 16:9 auf einem herkömmlichen Fernseher mit einem Frame-Seitenverhältnis von 4:3 abzuspielen. Sie können die gesamte Breite des 16:9-Frames in einen schwarzen 4:3-Frame einfügen (so genanntes *Letterboxing*), was zu schwarzen Streifen über und unter dem Widescreen-Frame führt. Sie können aber auch den 4:3-Frame vertikal mit der gesamten Höhe des 16:9-Frames ausfüllen und dabei die horizontale Position des 16:9-Frames in dem engeren 4:3-Frame variieren, so dass in dem 4:3-Frame die wesentliche Handlung zu sehen ist (so genanntes *Pan & Scan*). In Adobe Premiere Pro können Sie beide Methoden verwenden, indem Sie Bewegungseffekteigenschaften wie „Position“ und „Skalieren“ angeben.



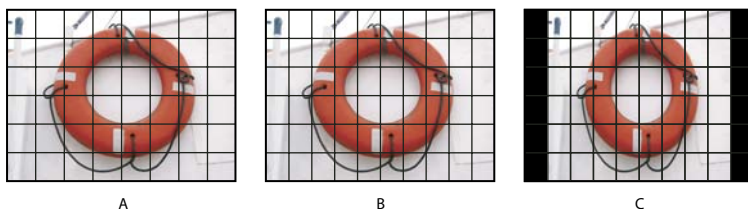
NTSC-Anzeigen

A. 16:9 NTSC-Filmmaterial B. Anzeige eines DVD-Players mit dem Original-Widescreen-Format auf einem Widescreen-Fernsehbildschirm C. 16:9-Bild auf einem 4:3-Fernsehbildschirm mit automatischem Pan & Scan D. 16:9-Bild auf einem 4:3-Fernsehbildschirm mit automatischem Letterboxing, um die gesamte Framegröße zu verringern und das gesamte Bild anzuzeigen

Pixel-Seitenverhältnis

Das *Pixel-Seitenverhältnis* beschreibt das Verhältnis von Breite zu Höhe in einem einzigen Pixel eines Frames. Das Pixel-Seitenverhältnis variiert, da die Anzahl der Pixel, die zum Ausfüllen eines Frames benötigt wird, von dem jeweiligen Videosystem abhängt. Viele Computer-Videostandards definieren zum Beispiel einen Frame mit einem Seitenverhältnis von 4:3 als 640 Pixel breit und 480 Pixel hoch, was zu quadratischen Pixeln führt. Videostandards wie DV NTSC hingegen definieren einen Frame mit einem Seitenverhältnis von 4:3 als 720 x 480 Pixel, was zu engeren, rechteckigen Pixeln führt, da auf derselben Framebreite mehr Pixel untergebracht werden müssen. Die Computer-Videopixel in diesem Beispiel haben ein Pixel-Seitenverhältnis von 1:1 (quadratisch), während die DV NTSC-Pixel ein Pixel-Seitenverhältnis von 0,9 haben (rechteckig). DV-Pixel, die stets rechteckig sind, werden in Systemen, die NTSC-Videos produzieren, vertikal ausgerichtet und in Systemen, die PAL-Videos produzieren, horizontal. In Adobe Premiere Pro wird das Pixel-Seitenverhältnis eines Clips im Projektfenster neben seinem Miniaturbild angezeigt.

Wenn Sie Rechteckpixel ohne vorherige Bearbeitung auf einem Monitor für Quadratpixel anzeigen, erscheinen Bilder verzerrt (beispielsweise werden Kreise oval angezeigt). Bei Anzeige auf einem Fernsehmonitor werden die Bilder jedoch richtig proportioniert dargestellt, da sie Rechteckpixel verwenden. Adobe Premiere Pro kann Clips mit verschiedenen Pixel-Seitenverhältnissen ohne Verzerrung anzeigen und ausgeben, da sie automatisch an das Pixel-Seitenverhältnis des Projekts angepasst werden. In einigen Fällen kann ein Clip verzerrt werden, wenn das Pixel-Seitenverhältnis von Adobe Premiere Pro nicht richtig interpretiert wird. Sie können diese Verzerrung korrigieren, indem Sie das Pixel-Seitenverhältnis des Originalclips manuell angeben.



Pixel- und Frame-Seitenverhältnis

A. 4:3-Quadratpixel-Bild auf einem 4:3-Quadratpixel-Monitor (Computer) B. Richtig interpretiertes 4:3-Quadratpixel-Bild auf einem 4:3-Rechteckpixel-Bildschirm (Fernseher) C. Falsch interpretiertes 4:3-Quadratpixel-Bild auf einem 4:3-Rechteckpixel-Bildschirm (Fernseher)

Verwenden von Assets mit verschiedenen Seitenverhältnissen

In Adobe Premiere Pro wird automatisch versucht, das Bild-Seitenverhältnis importierter Assets beizubehalten, wobei in manchen Fällen das Pixel-Seitenverhältnis, die Frame-Abmessungen oder beides geändert wird, damit das Asset bei der Verwendung in einer Sequenz nicht abgeschnitten oder verzerrt angezeigt wird. In Adobe Creative Suite erstellte Assets verfügen über Metadaten, mit denen Adobe Premiere Pro die Berechnungen automatisch und genau durchführen kann. Für Assets, die nicht über diese Metadaten verfügen, wendet Adobe Premiere Pro einen Regelsatz zur Interpretation des Pixel-Seitenverhältnisses an.

Wenn Sie NTSC-Filmmaterial mit der ATSC-Framegröße von 704 x 480, der D1-Framegröße von 720 x 486 oder der DV-Framegröße von 720 x 480 aufnehmen oder importieren, wird in Adobe Premiere Pro für dieses Asset automatisch das Pixel-Seitenverhältnis auf D1/DV NTSC (0,9) eingestellt. Wenn Sie Filmmaterial mit der HD-Framegröße von 1440 x 1080 aufnehmen oder importieren, legt Adobe Premiere Pro für das Pixel-Seitenverhältnis dieser Datei automatisch HD Anamorphisch 1080 (1,33) fest. Beim Aufnehmen oder Importieren von PAL-Filmmaterial mit der D1- oder DV-Auflösung von 720 x 576 wird das Pixel-Seitenverhältnis für diese Datei in Adobe Premiere Pro automatisch auf D1/DV PAL (1,067) gesetzt.

Bei anderen Framegrößen wird in Adobe Premiere Pro davon ausgegangen, dass ein Asset quadratische Pixel verwendet, und das Pixel-Seitenverhältnis sowie die Frameabmessungen werden dahingehend geändert, dass das Bild-Seitenverhältnis des Assets beibehalten wird. Wenn das importierte Asset verzerrt angezeigt wird, müssen Sie das Pixel-Seitenverhältnis möglicherweise manuell ändern.

Wenn Sie ein Asset in eine Sequenz ziehen, wird das Asset in Adobe Premiere Pro standardmäßig im Programmframe zentriert. Abhängig von der Framegröße kann das entstehende Bild für das Projekt zu klein oder zu stark beschnitten sein. Wenn dies der Fall ist, müssen Sie den Maßstab ändern. Sie können dies manuell vornehmen oder automatisch von Adobe Premiere Pro durchführen lassen, wenn Sie ein Asset in eine Sequenz ziehen.

Sie sollten stets sicherstellen, dass Dateien richtig interpretiert werden. Sie können die Frameabmessungen und das Pixel-Seitenverhältnis eines Assets neben der Vorschau-Miniaturansicht sowie in der Spalte „Videoinformationen“ des Projektfensters ermitteln. Diese Daten sind auch im Eigenschaftendialogfeld des Assets sowie im Dialogfeld „Filmmaterial interpretieren“ und im Infofenster enthalten.

Siehe auch

„So stellen Sie die ursprüngliche Größe oder das ursprüngliche Seitenverhältnis eines Logos wieder her“ auf Seite 214

„Wissenswertes über das Informationsfenster“ auf Seite 16

So ändern Sie Pixel-Seitenverhältnisse

Die beim Erstellen eines Projekts gewählte Vorgabe bestimmt das Frame- und Pixel-Seitenverhältnis für das Projekt. Diese Einstellungen können nach dem Speichern der Projektdatei nicht mehr geändert werden; Sie können jedoch das Pixel-Seitenverhältnis ändern, das Adobe Premiere Pro auf einzelne Assets anwendet. Wenn ein mit einem Grafik- oder Animationsprogramm erstelltes Quadratpixel-Asset in Adobe Premiere Pro verzerrt erscheint, können Sie zur Korrektur das Pixel-Seitenverhältnis ändern. Indem Sie sicherstellen, dass alle Dateien richtig interpretiert werden, können Sie Aufnahmen mit unterschiedlichen Seitenverhältnissen im gleichen Projekt kombinieren und Ergebnisse erzielen, bei denen die dargestellten Bilder nicht verzerrt sind.

- 1 Wählen Sie die Datei im Projektfenster aus.
- 2 Wählen Sie „Datei“ > „Filmmaterial interpretieren“, geben Sie unter „Pixel-Seitenverhältnis“ die gewünschten Optionen an und klicken Sie auf „OK“.

Siehe auch

„So passen Sie das Pixel-Seitenverhältnis eines importierten Standbilds an“ auf Seite 86

So skalieren Sie Assets manuell

Wenn Sie ein Asset in eine Sequenz ziehen, wird die Framegröße in Adobe Premiere Pro standardmäßig beibehalten und das Asset im Programmframe zentriert. Sie können das Asset ohne Verzerrung neu skalieren, wenn das Pixel-Seitenverhältnis richtig interpretiert wurde.

- 1 Ziehen Sie das Asset in eine Sequenz und wählen Sie es aus.
- 2 Öffnen Sie das Effekteinstellungsfenster.
- 3 Klicken Sie auf den Pfeil ► neben dem Bewegungseffekt, um die Bewegungssteuerelemente anzuzeigen.
- 4 Klicken Sie auf den Pfeil neben Skalierungs-Steuerelemente im Bewegungseffekt, um den Skalierungsregler anzuzeigen.
- 5 Verschieben Sie den Skalierungsregler nach links oder rechts, um die Framegröße zu verringern bzw. zu erhöhen.

So skalieren Sie Assets automatisch

Wenn Sie ein Asset in eine Sequenz ziehen, wird die Framegröße in Adobe Premiere Pro beibehalten und das Asset im Programmframe zentriert. Stattdessen können importierte Assets jedoch auch automatisch auf die Standard-Framegröße des Projekts skaliert werden.

- 1 Wählen Sie im Menü „Bearbeiten“ die Optionen „Voreinstellungen“ > „Allgemein“.
- 2 Wählen Sie „Standardwert für Skalierung auf Framegröße“.
- 3 Klicken Sie auf „OK“.

Quadratpixel-Filmmaterial

Viele Grafik- und Animationsprogramme erzeugen Quadratpixel-Assets, die zur Anzeige auf Quadratpixel-Computermonitoren vorgesehen sind. In Adobe Premiere Pro werden jedoch in der Regel Dateien mit rechteckigen Pixeln zur Anzeige auf Fernsehbildschirmen erzeugt. Adobe Premiere Pro passt Quadratpixel-Assets automatisch an das Pixel-

Seitenverhältnis des Projekts an. Nach der Anpassung des Assets verfügt es jedoch nicht mehr über das ursprüngliche Frame-Seitenverhältnis. Darüber hinaus ist es nicht wahrscheinlich, dass sein Frame-Seitenverhältnis dem des Projekts entspricht, selbst wenn dies vor der Anpassung so war.

Beispiel: Angenommen, Sie erstellen ein Quadratpixel-Asset der Größe 720 x 540 und importieren es in ein Adobe Premiere Pro-DV-Projekt mit einem Seitenverhältnis von 720 x 540. In diesem Fall ist das Asset nach der Anpassung breiter als der Bildschirm. Sie können mit dem Skalierungs-Steuerelement die Größe des Asset-Frames im Projektframe festlegen. Häufig muss das Asset in Adobe Premiere Pro jedoch beschnitten oder in einem Frame mit schwarzen Balken angezeigt werden, um das Frame-Seitenverhältnis des Assets beizubehalten.

Sie können das Beschneiden des Assets oder schwarze Balken im Frame vermeiden, indem Sie im Quadratpixel-Grafik- oder Animationsprogramm Assets mit einem Frame-Seitenverhältnis erstellen, das nach der Anpassung genau der Framegröße des Projekts entspricht. Die besten Ergebnisse erzielen Sie mit Programmen wie Adobe Photoshop und After Effects, die über Einstellungen für das Pixel-Seitenverhältnis verfügen und mit denen Sie die Frameabmessungen und das Pixel-Seitenverhältnis an die Ihres Projekts anpassen können. Wenn das von Ihnen verwendete Programm nicht über eine Einstellung für das Pixel-Seitenverhältnis verfügt, versuchen Sie nicht, die Frameabmessungen anzupassen (z. B. 720 x 540). Stellen Sie stattdessen sicher, dass das gesamte Frame-Seitenverhältnis dem Ihres Projekts entspricht (z. B. 4:3 oder 16:9). Die Videodaten werden in Adobe Premiere Pro automatisch so angepasst, dass sie nicht verzerrt werden.

Wenn das Quadratpixel-Programm die Angabe von Frameabmessungen erfordert, wählen Sie die Option, die der Projektausgabe am ehesten entspricht:

- 4:3 DV (NTSC) oder ATSC SD – Erstellen und speichern Sie die Quadratpixeldatei mit 720 x 534.
- 4:3 D1 (NTSC) – Erstellen und speichern Sie die Quadratpixeldatei mit 720 x 540.
- 4:3 DV oder D1 (PAL) – Erstellen und speichern Sie die Datei mit 768 x 576.
- 16:9 DV (NTSC) – Erstellen und speichern Sie die Datei mit 864 x 480.
- 16:9 D1 (NTSC) – Erstellen und speichern Sie die Datei mit 864 x 486.
- 16:9 DV oder D1 (PAL) – Erstellen und speichern Sie die Datei mit 1024 x 576.
- 16:9 1080i HD – Erstellen und speichern Sie die Datei mit 1920 x 1080.
- 16:9 720p HD – Erstellen und speichern Sie die Datei mit 1280 x 720.

So korrigieren Sie wiederkehrende Fehlinterpretationen

In Adobe Premiere Pro werden Pixel-Seitenverhältnisse automatisch anhand eines Regelsatzes zugewiesen. Wenn ein bestimmter Bildtyp häufig fehlinterpretiert (verzerrt) wird, können Sie die entsprechende Regel ändern.

- 1 Öffnen Sie einen Texteditor, z. B. den Editor in Windows.
- 2 Wechseln Sie im Texteditor zum Adobe Premiere Pro-Plugins-Ordner.
- 3 Öffnen Sie die Datei „Interpretation Rules.txt“.
- 4 Bearbeiten Sie die gewünschte Regel und speichern Sie die Datei.

Häufige Pixel-Seitenverhältnisse für Objekte

Häufige Pixel-Seitenverhältnisse für Objekte

Asset	Pixel-Seitenverhältnis	Anwendung
Quadratpixel	1.0	Das Filmmaterial hat die Framegröße 640 x 480 oder 648 x 486, ist 1920 x 1080 HD (nicht HDV oder DVCPRO HD), ist 1280 x 720 HD oder HDV oder wurde aus einer Anwendung exportiert, die keine nicht-quadratischen Pixel unterstützt. Diese Einstellung kann auch für Material verwendet werden, das von Film übertragen wurden, oder für benutzerspezifische Projekte.
D1/DV NTSC	0.9	Das Filmmaterial hat die Framegröße 720 x 486 oder 720 x 480 auf und Sie möchten ein Frame-Seitenverhältnis von 4:3 erzielen. Diese Einstellung eignet sich auch für Material, das aus einer Anwendung exportiert wurde, die nicht-quadratische Pixel verwendet, wie z. B. eine 3D-Animationsanwendung.
D1/DV NTSC Widescreen	1.2	Das Filmmaterial hat eine Framegröße von 720 x 486 oder 720 x 480 und das gewünschte Frameseitenverhältnis ist 16:9.
D1/DV PAL	1.0666	Das Filmmaterial hat eine Framegröße von 720 x 576 und das gewünschte Frame-Seitenverhältnis ist 4:3.
D1/DV PAL Widescreen	1.422	Das Filmmaterial hat eine Framegröße von 720 x 576 und das gewünschte Frame-Seitenverhältnis ist 16:9.
Anamorphisch 2:1	2.0	Das Filmmaterial wurde mit einem anamorphischen Objektiv aufgenommen oder anamorph von einem Filmframe mit einem Seitenverhältnis von 1:2 übertragen.
HDV 1080/DVCPRO HD 720 (After Effects), HD Anamorphisch 1080 (Adobe Premiere Pro)	1.33	Das Filmmaterial hat eine Framegröße von 1440 x 1080 oder 960 x 720 und das gewünschte Frameseitenverhältnis ist 16:9.
DVCPRO HD 1080 (nur After Effects)	1.5	Das Filmmaterial hat eine Framegröße von 1280 x 1080 und das gewünschte Frame-Seitenverhältnis ist 16:9.

24P-Projekte

24P-Filmmaterial

Da Adobe Premiere Pro 24P-Filmmaterial unterstützt, müssen Sie für die Aufnahme, den Import und den Export von 24P-Projekten nur einige kurze Vorbereitungen treffen. Adobe Premiere Pro verfügt über Projekteinstellungen für 24P, so dass Sie Ihr Filmmaterial nach der Erstellung eines 24P-Projekts wie gewohnt importieren und aufnehmen können.

Adobe Premiere Pro enthält auch zwei Optionen für die Wiedergabe von 24P-Material. Bei beiden Optionen wird das Filmmaterial so konvertiert, dass es mit 29,97 fps wiedergegeben wird. Es werden lediglich einige minimale Änderungen an Darstellungsart und Leistung vorgenommen.

In Adobe Premiere Pro ist das Bearbeiten von Bildern möglich, die mit den Formaten 24P und 24P Advance (24PA) aufgenommen wurden. Mit Hilfe dieser Formate können Sie im Progressive-Modus bei 24 Frames pro Sekunde auf NTSC DV-Bändern aufnehmen.

Zum Erstellen einer Progressive Scan-DVD ist die Verwendung der 24P-Modi gut geeignet. Da Adobe Premiere Pro die 24P-Modi erkennt, können Sie mit diesem Programm aufnehmen und das Filmmaterial bearbeiten. Anschließend können Sie mit Hilfe des Adobe Media Encoder die Datei aus Adobe Premiere Pro exportieren. Nach dem Export können Sie die Datei in Adobe Encore DVD öffnen, Ihre DVD erstellen und gleichzeitig das Projekt exportieren und es auf DVD als 24P MPEG-2-Stream brennen. Die auf diese Weise erstellte DVD kann auf DVD-Playern wiedergegeben werden und weist

keine Zeilensprung-Artefakte auf, wenn Sie über einen 480p (Progressive Scan)-fähigen DVD-Player und Fernseher verfügen. Eine andere Möglichkeit besteht darin, das Adobe Premiere Pro 24P-Projekt in einem Format zu exportieren (z. B. Sequenzen mit Standbildern), das für die Übertragung auf Film geeignet ist.

Hinweis: Adobe Premiere Pro akzeptiert 24P- und 24PA-Filmmaterial nur von Kameras, die das 24P-Format verwenden.

So erstellen Sie ein 24P-Projekt

- 1 Öffnen Sie ein neues Projekt.
- 2 Wählen Sie im Dialogfeld „Neues Projekt“ die Registerkarte „Vorgaben laden“.
- 3 Wählen Sie in der Liste „Verfügbare Vorgaben“ den DV-24P-Ordner aus.
- 4 Wählen Sie das 24P-Format, das mit Ihrem Material übereinstimmt.
- 5 Wählen Sie einen Speicherort aus, geben Sie einen für Ihr Projekt ein und klicken Sie auf „OK“.

Hinweis: Wenn Sie 24P-Material aufnehmen, erkennt Adobe Premiere Pro dieses als 24P und verarbeitet die Daten entsprechend, ohne dabei Ihre Projekteinstellungen zu berücksichtigen.

So legen Sie die Optionen für die 24P-Wiedergabe fest

- 1 Wählen Sie „Projekt“ > „Projekteinstellungen“ > „Allgemein“.
- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Wiedergabeeinstellungen“.
- 3 Wählen Sie im Bereich „24p-Umwandlungsmethode“ eine der folgenden Optionen aus:
Frame wiederholen (ABBCD) Dupliziert Frames, wenn dies erforderlich ist, um eine reibungslose Wiedergabe mit 29,97 fps zu erzielen. Für diese Option wird ein relativ geringer Anteil der CPU-Ressourcen benötigt.
Frame, interlaced (2:3:3:2) Kombiniert die Frames in einem gemischten Fernseher/Kino-Format, um eine reibungslose Wiedergabe mit 29,97 fps zu erzielen. Diese Option ermöglicht eine einwandfreie Wiedergabe, benötigt jedoch mehr CPU-Ressourcen.
- 4 Klicken Sie im Dialogfeld „Wiedergabeeinstellungen“ auf „OK“ und klicken Sie im Dialogfeld „Projekteinstellungen“ ebenfalls auf „OK“.

So simulieren Sie einen Filmtransfer

Adobe Premiere Pro konvertiert 24P-DV-Filmmaterial für die Wiedergabe standardmäßig in das 24P-Format. Wenn Sie jedoch den „Filmtransfer“ bevorzugen, können Sie die Einstellung für die Wiedergabe von 24-fps-Filmmaterial bei 29,97 fps wählen.

Darüber hinaus können Sie eine beliebige Anzahl von Film-Plugin-Effekten von Drittanbietern auf die Master-Sequenz anwenden. Mit diesen zusätzlichen Effekten kann eine Konvertierung und somit eine Angleichung an die Fernsehbildfähigkeiten durchgeführt oder eine Körnung- oder Farbkorrektur zur Simulation verschiedener Filmmaterialien vorgenommen werden. Richten Sie Ihre Aufmerksamkeit besonders auf die Beleuchtung und setzen Sie während der Aufnahme ein Stativ und langsame Schwenks ein, um den Eindruck zu erwecken, dass eine schwere Filmkamera verwendet wurde. Wenn Sie diese Details beachten, erhält Ihr Projekt ein relativ authentisches Filmaussehen.

- 1 Klicken Sie im Projektfenster mit der rechten Maustaste auf einen 24P-Clip.
- 2 Wählen Sie „Filmmaterial interpretieren“.
- 3 Aktivieren Sie unter Framerate die Option „24p DV-Pulldown entfernen“.
- 4 Klicken Sie auf „OK“.

24P-Timecode

Beim Importieren von 24P-Filmmaterial behandelt Adobe Premiere Pro dies als Vollbildmaterial, das mit 23,976 fps aufgenommen wurde. Aus diesem Grund wird beim Arbeiten mit 24P-Filmmaterial in einem 24P-Projekt der Timecode als 24 fps angezeigt. Die Kamera nimmt und zeichnet 24P-Filmmaterial jedoch im Format „30-fps-Non-Drop-Frame-Timecode“ auf. Wenn Sie 24P-Filmmaterial für die spätere Aufnahme aufzeichnen, erfolgt die Aufzeichnung basierend auf dem Timecode-Format der Kamera, also „30-fps-Non-Drop-Frame-Timecode“.

Wenn Sie einen Clip für die spätere Aufnahme aufzeichnen, kann dieser z. B. einen In-Point bei 00:01:00:28 haben. Als Offlineclip in einem 24P-Projekt wird der In-Point jedoch u. U. als 00:01:00:23 angegeben. Das Mischen von Filmmaterial mit Non-Drop-Frames und Filmmaterial mit Drop-Frames kann auch zu größeren Timecode-Unterschieden zwischen dem Projekt und dem Clip führen, so dass Minuten, Sekunden und die Gesamtlänge nicht mehr synchron sind. Berücksichtigen Sie diese Diskrepanzen bei der Bearbeitung.

So zeigen Sie Original-24P-Timecode an

Wenn Sie einen Non-Drop-Frame-Timecode von 30 fps für Projekte mit 24P-Filmmaterial verwenden, lässt Adobe Premiere Pro jeden fünften Frame beim Timecode des 24P-Filmmaterials aus. Als Eigenschaft Ihres 24P-Clips wird eine Framerate von 23,976, jedoch eine Timebase von 29,97 angezeigt. Wenn Sie die Anzeige des ursprünglichen Clip-Timecodes bevorzugen, gehen Sie wie folgt vor:

- 1 Klicken Sie im Projektfenster mit der rechten Maustaste auf den Clip.
- 2 Wählen Sie „Filmmaterial interpretieren“ > „Framerate aus Datei verwenden“.

Verbessern der Leistung

Wissenswertes über Arbeitslaufwerke

Beim Bearbeiten eines Projekts benötigt Adobe Premiere Pro Speicherplatz für Dateien, die für das Projekt erforderlich sind, wie z. B. Video- und Audioaufnahmen, angegliche Audiodateien und Vorschaudateien, die Sie manuell erstellt haben oder die beim Exportieren bestimmter Formate automatisch erstellt werden. Adobe Premiere Pro verwendet angegliche Audiodateien und Vorschaudateien zur Leistungsoptimierung, wodurch eine Bearbeitung in Echtzeit, 32-Bit-Gleitkommagenauigkeit und ein effektiver Output ermöglicht werden.

Alle Arbeitsdateien bleiben während der Arbeitssitzungen erhalten. Wenn Sie Vorschaudateien oder angegliche Audiodateien löschen, werden sie automatisch von Adobe Premiere Pro neu erstellt.

Arbeitslaufwerke werden standardmäßig am selben Speicherort wie das Projekt abgelegt. Je länger und komplexer Sequenzen werden, um so mehr Platz nehmen die Arbeitslaufwerke ein. Um die beste Leistung zu erzielen, ist es zu empfehlen, dass Sie ein oder mehrere Laufwerke für die Speicherung Ihrer Mediendateien reservieren. Geben Sie diese Laufwerke dann als Arbeitslaufwerke an. Wenn in Ihrem System mehrere Festplatten vorhanden sind, können Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Arbeitslaufwerke“ wählen, um anzugeben, welche Festplatten bzw. Laufwerke Adobe Premiere Pro für diese Mediendateien verwenden soll. Führen Sie diesen Schritt am besten durch, wenn Sie ein neues Projekt einrichten.

Hinsichtlich der Leistung empfiehlt es sich normalerweise, jedem Assettyp ein anderes Laufwerk zuzuweisen, Sie können jedoch auch Ordner auf dem gleichen Laufwerk angeben. Sie können für die folgenden Dateitypen eigene Speicherorte auf Arbeitslaufwerken angeben:

Videoaufnahme Videodateien, die Sie über den Befehl „Datei“ > „Aufnehmen“ erstellen.

Audioaufnahme Audiodateien, die Sie über den Befehl „Datei“ > „Aufnehmen“ erstellen.

Videovorschau Dateien, die erstellt werden, wenn Sie den Befehl „Sequenz“ > „Arbeitsbereich rendern“ wählen, in eine Filmdatei exportieren oder auf ein Gerät exportieren. Wenn der Vorschaubereich Effekte beinhaltet, werden die Effekte in der Vorschaudatei mit gleich bleibender Qualität gerendert.

Audiovorschau Dateien, die erstellt werden, wenn Sie den Befehl „Sequenz“ > „Arbeitsbereich rendern“ wählen, den Befehl „Clip“ > „Audio-Optionen“ > „Rendern und ersetzen“ ausführen, in eine Filmdatei exportieren oder auf ein DV-Gerät

exportieren. Wenn der Vorschaubereich Effekte beinhaltet, werden die Effekte in der Vorschaudatei mit gleich bleibender Qualität gerendert.

Medien-Cache Dateien, die von der Funktion „Medien-Cache“ erstellt werden, z. B. angegliche Audiodateien, PEK-Audiodateien und Videoindexdateien (für MPEG).

DVD-Kodierung Erstellte Dateien, wenn Sie Filme in einen DVD-Ordner exportieren.

So legen Sie Arbeitslaufwerke fest

Sie können Arbeitslaufwerke im Dialogfeld „Voreinstellungen“ im Fenster „Arbeitslaufwerke“ einrichten. Bevor Sie die Einstellungen für das Arbeitslaufwerk ändern, können Sie im Feld rechts neben dem Pfad überprüfen, wie viel Speicherplatz auf dem ausgewählten Datenträger zur Verfügung steht. Wenn der Pfad nicht vollständig angezeigt wird, zeigen Sie mit der Maus auf den Pfadnamen, woraufhin der komplette Pfadname als QuickInfo erscheint.

1 Klicken Sie auf „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Arbeitslaufwerke“.

2 Geben Sie für jeden Dateityp, der im Dialogfeld angezeigt wird, einen Speicherort an. Adobe Premiere Pro erstellt für jeden Dateityp einen entsprechend benannten Unterordner (z. B. „Videoaufnahme“) und legt die jeweils relevanten Dateien darin ab. Im Pulldown-Menü sind drei Standard-Speicherorte aufgeführt:

Eigene Dateien Arbeitsdateien werden im Ordner „Eigene Dateien“ gespeichert.

Wie Projekt Arbeitsdateien werden im selben Ordner wie die Projektdatei gespeichert.

Benutzerdefiniert Hier können Sie einen Speicherort Ihrer Wahl angeben. Wählen Sie „Benutzerdefiniert“, klicken Sie auf „Durchsuchen“ und wählen Sie einen verfügbaren Ordner aus.

Leistung des Arbeitslaufwerks optimieren

Um eine maximale Leistung zu erhalten, sollten Sie die folgenden Richtlinien befolgen:

- Wenn Ihr Computer nur über eine Festplatte verfügt, sollten Sie die Standardeinstellungen der Arbeitslaufwerkoptionen beibehalten.
- Richten Sie Arbeitslaufwerke auf einer oder mehreren separaten Festplatten ein. In Adobe Premiere Pro können Sie für jeden Arbeitslaufwerktyp eine eigene Festplatte angeben (z. B. eine Festplatte für Videoaufnahme und eine andere für Audioaufnahme).
- Geben Sie nur für das NTFS-Dateiformat formatierte Partitionen als Arbeitslaufwerke an. FAT32-Partitionen unterstützen keine großen Dateien.
- Legen Sie die leistungsstärkste Festplatte für Filmaufnahmen und die Speicherung von Arbeitsdateien fest. Für Audiovorschaudateien und die Projektdatei kann eine langsamere Festplatte verwendet werden.
- Geben Sie nur an Ihren Computer angeschlossene Festplatten an. Netzwerk-Festplatten sind in der Regel zu langsam. Verwenden Sie keine austauschbaren Datenträger, da Adobe Premiere Pro immer über Zugriff auf die Arbeitslaufwerkdateien verfügen muss. Dateien auf dem Arbeitslaufwerk bleiben erhalten, auch wenn Sie das Projekt schließen. Sie werden wieder verwendet, wenn Sie das Projekt, zu dem sie gehören, wieder öffnen. Wenn Sie die Arbeitslaufwerkdateien auf austauschbaren Datenträgern speichern und diese herausnehmen bzw. trennen, steht das Arbeitslaufwerk nicht mehr für Adobe Premiere Pro zur Verfügung.
- Sie können zwar eine Festplatte in Partitionen unterteilen und diese als Arbeitslaufwerke einrichten, erhalten auf diese Weise jedoch keine Leistungssteigerung, da es sich nach wie vor nur um eine Festplatte handelt. Für optimale Ergebnisse sollten Sie die Arbeitslaufwerke auf physisch getrennten Festplatten einrichten.

Korrigieren von Fehlern

So korrigieren Sie Fehler

Wenn Sie eine Änderung rückgängig machen möchten oder einen Fehler machen, bietet Adobe Premiere Pro mehrere Möglichkeiten, Ihre Bearbeitungsschritte rückgängig zu machen. Sie können nur am Videoprogramm vorgenommene Änderungen rückgängig machen, beispielsweise einen Bearbeitungsschritt, nicht aber das Blättern durch ein Fenster.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um die letzte Änderung rückgängig zu machen, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Rückgängig“. (Sie können bis zu 100 vor kurzem an dem Projekt im Adobe Premiere Pro-Fenster vorgenommene Änderungen nacheinander rückgängig machen.)
- Wenn Sie zu einer bestimmten Version des Projekts zurückkehren möchten, die erstellt wurde, seitdem das Projekt geöffnet ist, wählen Sie ein Objekt aus dem Protokollfenster aus.
- Um alle Änderungen rückgängig zu machen, die seit der letzten Speicherung des Projekts vorgenommen wurden, wählen Sie „Datei“ > „Zurück“.
- Wenn Sie Änderungen rückgängig machen möchten, die vor der letzten Speicherung des Projekts vorgenommen wurden, versuchen Sie, eine vorherige Version des Projekts aus dem Ordner „Premiere - Automatische Speicherung“ zu öffnen. Anschließend wählen Sie „Datei“ > „Speichern unter“, um das Projekt an einem anderen Speicherort abzulegen. Wie viele Änderungen Sie rückgängig machen können, hängt von den Voreinstellungen der automatischen Speicherung ab.
- Um einen Änderungsvorgang abubrechen, den Adobe Premiere Pro noch nicht vollständig verarbeitet hat (z. B. bei der Anzeige eines Statusbalkens), drücken Sie die Esc-Taste.
- Um ein Dialogfeld zu schließen, ohne die Änderungen zu übernehmen, klicken Sie auf „Abbrechen“.
- Um alle Werte in einem angewandten Effekt auf die Standardwerte zurückzusetzen, klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf die Schaltfläche „Zurücksetzen“ für den Effekt.

Siehe auch

„So ändern Sie die Einstellungen unter „Automatisch speichern““ auf Seite 27

„So öffnen Sie eine Version eines automatisch gespeicherten Projekts“ auf Seite 27

Protokollfenster

Mit dem Protokollfenster können Sie zu jeder während der aktuellen Arbeitssitzung erstellten Version des Projekts springen. Bei jeder Änderung an einem Teil des Projekts wird die neue Projektversion dem Fenster hinzugefügt. Sie können das Projekt von der Version ausgehend ändern, zu der Sie gesprungen sind. Die im Protokollfenster verfügbaren Versionen können nicht für Aktionen im Aufnahme- und im Titelfenster verwendet werden.

Folgende Richtlinien können bei der Arbeit mit dem Protokollfenster hilfreich sein:

- Programmübergreifende Änderungen, z. B. an Paletten, Fenstern und Voreinstellungen, stellen keine Änderungen am Projekt an sich dar und werden auch nicht im Protokollfenster eingefügt.
- Sobald Sie das Projekt schließen und neu öffnen, sind die vorherigen Versionen nicht mehr im Protokollfenster vorhanden.
- Die älteste Projektversion steht in der Liste ganz oben und die neueste ganz unten.
- Jede Version wird zusammen mit dem zur Änderung des Projekts verwendeten Werkzeug oder Befehl sowie einem entsprechenden Symbol aufgeführt. Bei bestimmten Aktionen wird für jedes betroffene Fenster eine Version erstellt, wie z. B. für den Titler. Aktionen, die in einem solchen Fenster durchgeführt werden, werden als einzelne Version im Protokollfenster behandelt.
- Bei Auswahl einer Version werden die darunter befindlichen abgeblendet, um anzugeben, welche Änderungen entfernt werden, wenn Sie das Projekt von dieser Version ausgehend bearbeiten.

- Wenn eine Version ausgewählt wird und anschließend Änderungen am Projekt vorgenommen werden, werden alle nachfolgenden Versionen gelöscht.

So arbeiten Sie mit dem Protokollfenster

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie zum Auswählen einer Version auf den Namen der Version im Protokollfenster.
- Ziehen Sie zum Navigieren im Protokollfenster den Schieberegler des Fensters oder die Bildlaufleiste. Sie können auch die Befehle „Schritt vorwärts“ oder „Schritt rückwärts“ aus dem Fenstermenü verwenden.
- Wählen Sie zum Löschen einer Projektversion die Version aus. Wählen Sie dann im Fenstermenü den Befehl „Löschen“ oder klicken Sie auf das Symbol „Löschen“ und dann auf „OK“. Sie können auch bei gedrückter Alt-Taste auf das Löschesymbol klicken.
- Um alle Versionen aus dem Protokollfenster zu löschen, wählen Sie im Fenstermenü den Befehl „Protokoll löschen“.

Kapitel 4: Adobe Bridge

Grundlagen von Adobe Bridge

Über Adobe Bridge

Adobe Bridge ist eine plattformübergreifende Anwendung, die mit Adobe Creative Suite und Adobe Production Studio zur Verfügung gestellt wird. Mit Bridge können Sie Objekte organisieren, durchsuchen und finden, die Sie zum Erstellen von Inhalten für Druckdokumente, das Web, Fernsehen, DVD, Film sowie für Mobilgeräte benötigen. In Bridge stehen Dateien im systemeigenen Adobe-Format (wie z. B. PSD und PDF) sowie andere Anwendungsdateien zum einfachen Zugriff bereit. Sie können Objekte in Layouts, Projekte und Kompositionen ziehen, eine Vorschau anzeigen und sogar Metadaten (Dateiinformationen) hinzufügen, so dass die Dateien einfacher zu finden sind.

Dateisuche Über Adobe Bridge können Sie Bilddateien anzeigen, suchen, sortieren, verwalten und verarbeiten. Außerdem können Sie neue Ordner erstellen, Dateien umbenennen, verschieben und löschen, Metadaten bearbeiten, Bilder drehen und Stapelbefehle ausführen. Darüber hinaus können Sie Informationen zu Dateien sowie von Ihrer Digital- oder DV-Kamera importierte Daten anzeigen.

Version Cue Wenn Sie über Adobe Creative Suite 2 verfügen, können Sie Bridge als zentralen Speicherort für die Arbeit mit Adobe Version Cue[®] verwenden. Über Adobe Bridge können Sie alle Dateien in einem Projekt zentral durchsuchen, ohne die Originalanwendungen der einzelnen Dateien aufzurufen, darunter auch Dateien in Anwendungen anderer Anbieter. Zudem können Sie in Adobe Bridge neue Adobe Version Cue-Projekte erstellen, Projekte löschen, Versionen erstellen, Alternativen speichern und Zugriffsrechte festlegen.

***Hinweis:** Adobe Version Cue ist nicht in Production Studio enthalten.*

Bridge Center Wenn Sie über Adobe Creative Suite 2 verfügen, beinhaltet Adobe Bridge die Anwendung Adobe Bridge Center. Hiermit können Sie beispielsweise News Reader in Ihrem Webbrowser einblenden, die zuletzt durchgeführten Aktivitäten überprüfen, Tipps und Tricks zur Verwendung der Adobe-Produkte anzeigen und Dateigruppen speichern. Zudem können Benutzer von Adobe Creative Suite 2 mit Hilfe von Adobe Bridge Einstellungen für das Farbmanagement festlegen und auf Skripten zur Automatisierung des Arbeitsablaufs zugreifen.

***Hinweis:** Bridge Center ist nicht in Production Studio enthalten.*

Camera Raw Wenn Adobe Photoshop[®] oder Adobe After Effects installiert ist, können Sie Camera Raw-Dateien aus Bridge öffnen oder importieren, sie bearbeiten und anschließend in einem mit Photoshop kompatiblen Format speichern. Die Bildeinstellungen werden direkt im Dialogfeld „Camera Raw“ geändert, ohne dass Sie Adobe Photoshop starten müssen. Auch ohne Installation von Adobe Photoshop oder After Effects können Sie eine Vorschau der Adobe Camera Raw-Dateien in Adobe Bridge anzeigen.

Stock Photos Klicken Sie in Adobe Bridge im Fenster „Favoriten“ auf „Adobe Stock Photos“, um die führenden Bibliotheken nach kostenlosen Bildern zu durchsuchen. Sie können Versionen der Bilder mit niedriger Auflösung herunterladen und in Ihren Projekten testen, bevor Sie diese kaufen.

Farbmanagement Mit Adobe Bridge können Sie die Farbeinstellungen für mehrere Adobe Creative Suite 2-Anwendungen synchronisieren. Mit der Synchronisierung wird sichergestellt, dass die Farben unabhängig von der Creative Suite-Anwendung, in der Sie sie betrachten, immer gleich aussehen.

Siehe auch

„Über Adobe Stock Photos“ auf Seite 54

Die Arbeitsumgebung von Bridge

Dies sind die Hauptkomponenten des Fensters von Adobe Bridge:

Das Menü „Suchen in“ Hier werden die Ordnerhierarchie sowie bevorzugte und zuletzt verwendete Ordner aufgelistet. In diesem Menü können Sie schnell nach Ordnern mit Dateien suchen, die Sie anzeigen möchten. Das Menü befindet sich am oberen Rand des Fensters von Adobe Bridge.

Das Fenster „Favoriten“ Ermöglicht Ihnen den schnellen Zugriff auf Ordner sowie auf Adobe Stock Photos und Kollektionen. Wenn Sie über Adobe Creative Suite 2 verfügen, haben Sie auch Zugriff auf Version Cue und Bridge Center.

Das Fenster „Ordner“ Hier wird die Ordnerhierarchie angezeigt. Verwenden Sie dieses Fenster, um zum richtigen Ordner zu navigieren.


Das Fenster „Vorschau“ Zeigt eine Vorschau der ausgewählten Datei an. Die Vorschau unterscheidet sich von der Miniaturansicht, die im Inhaltsbereich angezeigt wird, und ist in der Regel größer. Sie können die Vorschau jedoch verkleinern oder vergrößern.


Das Fenster „Metadaten“ Dieses enthält Metadaten für die ausgewählte Datei. Wenn mehrere Dateien ausgewählt wurden, werden hier die für alle Dateien gleichen Daten angezeigt (z. B. Stichwörter, Erstellungsdatum oder Belichtungseinstellungen).

Das Fenster „Stichwörter“ Hier können Sie Bilder ordnen, indem Sie ihnen Stichwörter zuordnen.

So starten und beenden Sie Adobe Bridge und kehren zu einer Anwendung zurück

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie zum Öffnen von Bridge in einer Anwendung auf „Datei“ > „Durchsuchen“.
- (Windows) Wählen Sie im Startmenü „Adobe Bridge“ aus, um Adobe Bridge direkt zu starten.
- (Mac OS) Doppelklicken Sie auf das Symbol von Adobe Bridge , um Adobe Bridge direkt zu starten. Dieses befindet sich standardmäßig im Ordner „Anwendungen/Adobe Bridge“.
- Wählen Sie zum Beenden von Adobe Bridge „Datei“ > „Beenden“ (Windows) bzw. „Bridge“ > „Bridge beenden“ (Mac OS) aus.
- Wenn Sie zu der Anwendung, mit der Adobe Bridge gestartet wurde, zurückkehren möchten, wählen Sie „Datei“ > „Zurück zu [Anwendung]“ aus.

 Wenn Production Studio installiert ist, können durch Auswahl von „Datei“ > „Durchsuchen“ Adobe Bridge in einer Production Studio-Anwendung starten und eine Datei durch Doppelklick öffnen bzw. mit der Anwendung importieren. Wenn Sie zum Beispiel in Adobe Premiere „Datei“ > „Durchsuchen“ wählen und dann auf eine Photoshop-Datei doppelklicken, wird die Datei zum Projektfenster von Premiere hinzugefügt und nicht in Photoshop geöffnet.

Siehe auch

„So verwalten Sie Dateien mit Adobe Bridge“ auf Seite 45

So erstellen und schließen Sie Adobe Bridge-Fenster

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie zum Erstellen eines Adobe Bridge-Fensters in Vollbildgröße „Datei“ > „Neues Fenster“ aus.
- Wählen Sie „Datei“ > „Fenster schließen“ aus. In Windows wird Adobe Bridge durch diesen Befehl ebenfalls beendet.




Siehe auch

„Die Arbeitsumgebung von Bridge“ auf Seite 39

So verwenden Sie Adobe Bridge im Kompaktmodus

Wechseln Sie in den Kompaktmodus, wenn Sie das Fenster von Adobe Bridge verkleinern möchten. Im Kompaktmodus sind die Fenster ausgeblendet und der Inhaltsbereich wird vereinfacht dargestellt. Ein Teil der gebräuchlichsten Bridge-Befehle steht weiterhin im Popup-Menü am rechten oberen Rand des Fensters zur Verfügung.

Das Adobe Bridge-Fenster wird im Kompaktmodus standardmäßig im Vordergrund aller anderen Fenster angezeigt. (Im Vollmodus kann das Adobe Bridge-Fenster auch durch andere Anwendungsfenster verdeckt werden.) Dieses unverankerte Fenster ist nützlich, da es immer sichtbar ist und bei der Arbeit in verschiedenen Anwendungen verwendet werden kann. Sie können beispielsweise nach der Auswahl der gewünschten Dateien in den Kompaktmodus wechseln und diese anschließend bei Bedarf in die Anwendung ziehen.


- 1 Klicken Sie auf die Schaltfläche „In Kompaktmodus wechseln“ .
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie im Menü rechts oben im Adobe Bridge-Fenster Befehle aus.
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche „In Ultrakompaktmodus wechseln“ , um den Inhaltsbereich auszublenden und das Adobe Bridge-Fenster weiter zu verkleinern. Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche, um zum Kompaktmodus zurückzukehren.
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche „In Vollmodus wechseln“ , um zum Vollmodus zurückzukehren. Daraufhin werden der Inhaltsbereich und die Fenster wieder eingeblendet und Adobe Bridge kann vom aktuellen Anwendungsfenster überlagert werden.

Siehe auch

„Die Arbeitsumgebung von Bridge“ auf Seite 39

So passen Sie das Adobe Bridge-Fenster an

Sie können das Adobe Bridge-Fenster anpassen, indem Sie die Fenster verschieben und vergrößern bzw. verkleinern. Sie können beispielsweise die Vorschau vergrößern, um größere Miniaturen anzuzeigen. Es ist jedoch nicht möglich, Fenster in Bereiche außerhalb des Adobe Bridge-Fensters zu verschieben.

- ❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Ziehen Sie ein Fenster nach oben oder unten in den Bereich eines anderen Fensters.
 - Ziehen Sie die horizontale Trennleiste zwischen Fenstern, um diese zu vergrößern bzw. zu verkleinern.
 - Ziehen Sie die vertikale Trennleiste zwischen den Fenstern und dem Inhaltsbereich nach rechts oder links, um die Größe der Fenster und des Inhaltsbereichs zu ändern.
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche „Fensterbereich einblenden/ausblenden“  am linken unteren Rand des Adobe Bridge-Fensters, um die Fenster ein- bzw. auszublenden.
 - Wählen Sie dann „Ansicht“, gefolgt vom Namen des Fensters, das Sie ein- oder ausblenden möchten.

Siehe auch

„Die Arbeitsumgebung von Bridge“ auf Seite 39

So wählen Sie Adobe Bridge-Arbeitsbereiche aus

Ein Adobe Bridge-Arbeitsbereich ist eine bestimmte Konfiguration oder ein bestimmtes Layout der Arbeitsumgebung. Sie können hier entweder einen vordefinierten oder einen zuvor gespeicherten benutzerspezifischen Arbeitsbereich auswählen.

- ❖ Wählen Sie „Fenster“, gefolgt vom Namen des gewünschten Arbeitsbereichs, oder „Fenster“ > „Arbeitsbereich“, gefolgt von einem der folgenden Befehle:

Lichtkasten Es wird nur der Inhaltsbereich von Adobe Bridge angezeigt, so dass Sie sich auf die angezeigten Dateien konzentrieren können.

Dateinavigation Der Inhaltsbereich wird in der Miniaturansicht einschließlich der Fenster „Favoriten“ und „Ordner“ angezeigt.

Metadaten-Fokus Der Inhaltsbereich wird in der Miniaturansicht einschließlich des Fensters „Metadaten“ angezeigt.

Filmstreifen-Fokus Es wird nur der Inhaltsbereich im Filmstreifenmodus angezeigt.

So speichern und löschen Sie Adobe Bridge-Arbeitsbereiche

Sie können das aktuelle Adobe Bridge-Layout (d. h. die Konfiguration der Arbeitsumgebung) als Arbeitsbereich speichern und später wieder verwenden. Indem Sie Adobe Bridge mit unterschiedlichen Konfigurationen speichern, können Sie in verschiedenen Layouts der Arbeitsumgebung arbeiten (und diese schnell wechseln). Sie haben so beispielsweise die Möglichkeit, einen Arbeitsbereich zum Sortieren neuer Fotos und einen anderen zum Bearbeiten von Adobe InDesign®-Dateien zu verwenden.

❖ Wählen Sie „Fenster“ > „Arbeitsbereich“, gefolgt von einem der folgenden Befehle:

Arbeitsbereich speichern Das aktuelle Adobe Bridge-Layout wird als Arbeitsbereich gespeichert, so dass es später wieder verwendet werden kann, auch wenn Sie ein Fenster verschieben oder die Ansicht im Inhaltsbereich ändern. Geben Sie nach Auswahl dieses Befehls einen Namen für den Arbeitsbereich ein, und klicken Sie dann auf „Speichern“. Sie können dem Arbeitsbereich zudem einen Tastaturbefehl zuordnen und angeben, ob die Position des Adobe Bridge-Fensters im Arbeitsbereich gespeichert werden soll.

Arbeitsbereich löschen Der gespeicherte Arbeitsbereich wird gelöscht. Wählen Sie bei Verwendung dieses Befehls den Arbeitsbereich aus dem Menü aus, und klicken Sie dann auf „Löschen“.

Auf Standard-Arbeitsbereich zurücksetzen Hiermit stellen Sie die Standardkonfiguration des Arbeitsbereichs wieder her.

So legen Sie Voreinstellungen für Bridge fest

1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) bzw. „Bridge“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS).

2 Wählen Sie eine der Voreinstellungskategorien auf der linken Seite aus:

Allgemein Hiermit legen Sie Einstellungen für das allgemeine Erscheinungsbild fest.

Metadaten Hiermit steuern Sie, ob im Fenster „Metadaten“ Abschnitte und Felder angezeigt werden.

Beschriftungen Hiermit weisen Sie jeder Farbbeschriftung einen Namen zu und legen fest, ob für Tastaturbefehle die Strg-Taste gedrückt werden muss, um Beschriftungen und Wertungen auf Dateien anzuwenden.

Dateitypzuordnungen Hiermit geben Sie an, mit welcher Anwendung Adobe Bridge den jeweiligen Dateityp öffnen soll. Klicken Sie für jeden Dateityp auf den Namen der Anwendung (bzw. auf „Keine“) oder auf „Durchsuchen“, um die gewünschte Anwendung zu suchen. Sie können die Dateitypzuordnungen auch auf die Standardeinstellungen zurücksetzen sowie die Dateitypen ausblenden, die keiner Anwendung zugeordnet sind. Dies wirkt sich nur auf die mit Adobe Bridge geöffneten Dateien aus. Die Einstellungen in Explorer (Windows) und Finder (Mac OS) werden überschrieben.

Adobe Stock Photos Hiermit legen Sie Einstellungen für Adobe Stock Photos fest.

Erweitert Hiermit legen Sie erweiterte Einstellungen fest, darunter Optionen für den Cache und die Sprache.

3 Klicken Sie auf „OK“.

Siehe auch

„Allgemeine Voreinstellungen von Bridge“ auf Seite 41

„Erweiterte Einstellungen von Bridge“ auf Seite 42

„So legen Sie Voreinstellungen für Adobe Stock Photos fest“ auf Seite 61

Allgemeine Voreinstellungen von Bridge

Legen Sie die folgenden allgemeinen Einstellungen fest und klicken Sie dann auf „OK“:

Hintergrund Hiermit geben Sie die Dunkelheit des Inhaltsbereichs an, in dem Miniaturen angezeigt werden.

QuickInfos anzeigen Hiermit geben Sie an, ob Hilfeinformationen von Adobe Bridge angezeigt werden, wenn sich der Mauszeiger über einem Objekt befindet. (Diese Voreinstellung wirkt sich nicht auf die Einstellungen für Adobe Version Cue-QuickInfos aus, in denen Metadaten für Objekte angezeigt werden.)

Weitere Zeilen für Miniatur-Metadaten Hiermit geben Sie an, ob im Inhaltsbereich zusätzliche Metadaten für Miniaturen angezeigt werden. Bei Aktivierung dieser Option können Sie im zugehörigen Menü die Art der angezeigten Metadaten auswählen. Es können bis zu drei weitere Datenzeilen angezeigt werden.

Favorisierte Objekte Hiermit geben Sie an, welche Objekte im Fenster „Favoriten“ angezeigt werden. Gewisse Optionen sind ausgeblendet, wenn die entsprechenden Objekte nicht vorhanden sind.

Skripten in Explorer/Finder anzeigen Hiermit öffnen Sie den Ordner mit Skripten (den im Menü „Werkzeuge“ verfügbaren Befehlen).

Alle Warnungsdialogfelder Hiermit setzen Sie die Warnhinweise in Adobe Bridge auf die Standardeinstellungen zurück.

Erweiterte Einstellungen von Bridge

Legen Sie die folgenden erweiterten Einstellungen fest und klicken Sie dann auf „OK“:

Maximale Größe verarbeitbarer Dateien Hiermit geben Sie die maximale Dateigröße von Dokumenten an, für die Adobe Bridge automatisch Miniaturen erstellt. Durch die Darstellung großer Dateien kann die Leistung herabgesetzt werden.

Anzahl der zuletzt geöffneten Ordner, die im Popup „Suchen in“ angezeigt werden soll Hiermit legen Sie die Anzahl der zuletzt geöffneten Ordner fest, die im Menü „Suchen in“ angezeigt werden.

Sprache Hiermit legen Sie die Sprache für die Benutzeroberfläche von Bridge fest.

Camera Raw-Einstellungen in Bridge durch Doppelklicken bearbeiten Hiermit öffnen Sie Adobe Camera Raw-Dateien im Dialogfeld „Camera Raw“ in Adobe Photoshop.

Zentrale Cachedatei verwenden Hiermit fügen Sie die beiden Cachedateien, die für jeden angezeigten Ordner erstellt werden, einem zentralen Ordner hinzu. Ein zentraler Cache ist zumeist einfacher zu verwenden als ein verteilter Cache. Bei einem zentralen Cache müssen Sie beispielsweise nicht unterschiedliche Verzeichnisse durchsuchen, um den Cache zu entfernen. Klicken Sie zum Angeben eines neuen Namens oder Verzeichnisses für den zentralen Cacheordner auf „Wählen“.

Nach Möglichkeit verteilte Cachedateien verwenden Hiermit fügen Sie die beiden Cachedateien, die für jeden angezeigten Ordner erstellt werden, dem angezeigten Ordner hinzu (sofern möglich). Die Cachedateien können dem angezeigten Ordner beispielsweise nicht hinzugefügt werden, wenn sich dieser auf einer gebrannten CD-ROM befindet. In diesem Fall werden die Cachedateien dem zentralen Ordner hinzugefügt. Wenn Sie allerdings eine CD brennen und einen verteilten Cache verwenden, müssen Sie den Cache nicht auf die CD exportieren. Er befindet sich bereits in dem Ordner, den Sie auf die CD brennen.

Hinweis: *Cachedateien sind ausgeblendet. Um sie in Adobe Bridge anzuzeigen, müssen Sie „Ansicht“ > „Verborgene Dateien anzeigen“ auswählen.*

So verwenden Sie den Cache in Adobe Bridge

Miniaturen, Metadaten und Datei-Informationen werden im Cache gespeichert, um die Ladezeit zu verkürzen, wenn Sie zu einem zuvor bereits angezeigten Ordner zurückkehren. Der Cache beansprucht jedoch Speicherplatz auf der Festplatte.

Hinweis: *Durch das Bereinigen wird der Metadaten- und Miniaturcache gelöscht. Können die Metadaten keiner Datei hinzugefügt werden, gehen auch die Beschriftungs- und Wertungsdaten verloren.*

❖ Wählen Sie im Menü „Werkzeuge“ > „Cache“ einen der folgenden Befehle aus:

Cache für Unterordner anlegen Erstellt als Hintergrundprozess einen Cache für den ausgewählten Ordner und alle darin enthaltenen Ordner (mit Ausnahme von Aliasnamen/Verknüpfungen zu anderen Ordnern). Dadurch wird beim Suchen in Unterordnern die Wartezeit bis zum Anzeigen des Cache verkürzt.

Cache für diesen Ordner bereinigen Hiermit löschen Sie den Cache für den ausgewählten Ordner. Dieser Befehl ist hilfreich, wenn der Cache für einen Ordner veraltet ist und neu erstellt werden muss.

Zentralen Cache bereinigen Hiermit löschen Sie den gesamten zentralen Cache sowie jeden verteilten Cache im derzeit angezeigten Ordner, um Speicherplatz auf der Festplatte freizugeben. Der Befehl löscht keine anderen lokalen Caches.



Cache exportieren Hiermit exportieren Sie den Cache und können eine CD mit bereits generiertem Cache brennen. Da der Ordnercache in den Ordner geschrieben wird, stehen der Miniatur- und Metadaten-cache nach dem Brennen der CD zur Verfügung. Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ die Option „Zentrale Cachedatei verwenden“ aktiviert haben.

Dateien und Ordner in Adobe Bridge

So zeigen Sie Bridge Miniaturen von Dateien und Ordnern an

Im Inhaltsbereich von Adobe Bridge werden Miniaturen der Dateien und Ordner im ausgewählten Ordner sowie Informationen hierzu angezeigt. Sie können festlegen, wie Dateien und Ordner im Inhaltsbereich angezeigt werden sollen.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie den Schieberegler für Miniaturen  am unteren Rand des Bridge-Fensters, um die Größe der Miniaturen anzupassen.
- Wählen Sie „Ansicht“ > „Als Miniaturen“, um sie in einem Raster anzuzeigen.
- Wählen Sie „Ansicht“ > „Als Filmstreifen“ aus, um die Miniaturen als Liste mit einer vergrößerten Ansicht des aktuellen Objekts anzuzeigen. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Vor“ oder „Zurück“ direkt unterhalb der vergrößerten Miniatur, um die nächste oder vorherige Miniatur aufzurufen. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Filmstreifenausrichtung wechseln“ , um von einer horizontalen zu einer vertikalen Präsentation zu wechseln. Die PDF-Vorschau können Sie in der Filmstreifenansicht seitenweise durchblättern.
- Wählen Sie „Ansicht“ > „Als Details“, um eine Liste der Miniaturen mit Informationen über die ausgewählte Datei anzuzeigen.
- Wählen Sie „Ansicht“ > „Als Versionen und Alternativen“, um eine Liste der Miniaturen einschließlich Miniaturen von Version Cue-Alternativen und -Versionen für jedes Element (nur Adobe Creative Suite 2) anzuzeigen. Es wird nur die aktuelle Datei angezeigt, sofern Sie keine alternative Gruppe mit der Datei oder frühere Versionen der Datei erstellt haben. Klicken Sie auf „Alternativenansicht“ oder „Versionsansicht“ am rechten oberen Rand des Inhaltsbereichs, um Miniaturen der Alternativen bzw. Versionen anzuzeigen. In der Alternativenansicht können Sie zudem alternative Gruppen mit Dateien erstellen, die nicht im aktuellen Ordner gespeichert sind.
- Wählen Sie „Ansicht“ > „Nur Miniaturen anzeigen“ aus, um Miniaturen ohne Textinformationen anzuzeigen. Die QuickInfos von Adobe Version Cue zeigen auch weiterhin Adobe Version Cue-Informationen an, wenn sich der Mauszeiger über der Miniatur befindet.
- Wählen Sie „Ansicht“ > „Präsentation“ aus, um die Miniaturen als eine Präsentation im Vollmodus anzuzeigen. Dies ist eine schnelle und einfache Methode, um große Versionen aller Grafikdateien in einem Ordner anzuzeigen und damit zu arbeiten. Nach Auswahl des Befehls werden am Bildschirm Anweisungen zur Verwendung der Präsentation eingeblendet.



Je nach aktiver Ansicht können zusätzliche Datei-Informationen aufgerufen werden, indem Sie den Mauszeiger über einer Miniatur im Inhaltsbereich platzieren. Bei Dateien in Version Cue-Projekten (nur Adobe Creative Suite 2) können Sie zudem „Datei“ > „Versionen oder Alternativen“ auswählen. Durch diesen Befehl wird ein Dialogfeld geöffnet, in dem Sie die Versionen bzw. Alternativen der Dateien bearbeiten können, ohne diese Ansicht im Adobe Bridge-Inhaltsbereich auszuwählen.

So legen Sie fest, wie Dateien und Ordner in Adobe Bridge angezeigt werden

Sie können angeben, welche Datei- und Ordnerarten als Miniaturen im Inhaltsbereich angezeigt werden sollen, und deren Reihenfolge festlegen.

❖ Wählen Sie im Menü „Ansicht“ einen der folgenden Befehle aus:

- „Sortieren“, gefolgt von der Sortierreihenfolge der Dateien. Wählen Sie „Aufsteigende Reihenfolge“ aus, um die Dateien in aufsteigender Reihenfolge zu sortieren. Wählen Sie „Manuell“ aus, um die Dateien in der Reihenfolge zu sortieren, in die Sie diese ziehen.
- „Verborgene Dateien anzeigen“, um ausgeblendete Dateien anzuzeigen, z. B. Cachedateien und Adobe Version Cue-Dateien, die vorübergehend aus Adobe Version Cue-Projekten entfernt (nicht dauerhaft gelöscht) wurden.
- „Ordner anzeigen“, um sowohl Ordner als auch einzelne Dateien anzuzeigen.
- „Alle Dateien anzeigen“, um alle Dateien unabhängig vom Dateityp anzuzeigen. Dies umfasst auch nicht in Adobe erstellte Dateien, die von Adobe Bridge normalerweise nicht angezeigt werden.
- „Nur Grafikdateien anzeigen“, um nur Dateien in Grafikformaten anzuzeigen, darunter EPS, JPEG, BMP, PS, TIFF und GIF.
- „Nur Camera Raw-Dateien anzeigen“, um nur Adobe Camera Raw-Dateien anzuzeigen.
- „Nur Vektordateien anzeigen“, um nur mit Zeichenprogrammen wie Adobe Illustrator® erstellte Dateien sowie EPS- und PS-Dateien anzuzeigen.
- „Aktualisieren“ (oder die Option „Aktualisieren“ im Menü des Fensters „Ordner“), um den Inhaltsbereich zu aktualisieren. Dies ist hilfreich, wenn Sie bestimmte Adobe Version Cue-Aktionen ausführen, bei denen die Ansicht im Inhaltsbereich nicht automatisch aktualisiert wird. Sie können Adobe Bridge auch schließen und erneut öffnen, um die Ansicht zu aktualisieren.

Klicken Sie in der rechten oberen Ecke des Adobe Bridge-Fensters auf „Nicht gefiltert“, um die anzuzeigenden Dateien anhand der Wertung oder Beschriftung auszuwählen. Das Menü „Nicht gefiltert“ ist von den Befehlen „Ansicht“ > „Sortieren“ unabhängig.

So navigieren Sie mit Adobe Bridge in Ordnern und Dateien

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Aktivieren Sie das Fenster „Ordner“, und wählen Sie den gewünschten Ordner aus. Klicken Sie auf das Pluszeichen (Windows) bzw. das Dreieck (Mac OS) neben einem Ordner, oder doppelklicken Sie auf einen Ordner, um die darin enthaltenen Unterordner zu öffnen.
- Aktivieren Sie das Fenster „Favoriten“, und wählen Sie den gewünschten Ordner aus.
- Wählen Sie im Menü „Suchen in“ einen Ordner aus. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Zurück“, „Weiter“ oder „Nach oben“ neben dem Menü, um innerhalb des im Menü angezeigten Ordners zu blättern.

Siehe auch

„So legen Sie fest, wie Dateien und Ordner in Adobe Bridge angezeigt werden“ auf Seite 44

So wählen Sie Dateien in Adobe Bridge aus

Bevor Sie eine Datei bearbeiten, müssen Sie sie auswählen. Es ist möglich, mehrere Dateien auf einmal auszuwählen.

❖ Führen Sie im aktuellen Ordner einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf die Miniatur einer Datei.
- Mehrere aufeinander folgende Dateien wählen Sie aus, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten.
- Mehrere nicht aufeinander folgende Dateien werden ausgewählt, indem Sie die Strg-Taste (Windows) oder Befehlstaste (Mac OS) gedrückt halten.
- Um alle beschrifteten oder unbeschrifteten Dateien auszuwählen, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Beschriftete auswählen“ oder „Bearbeiten“ > „Unbeschriftete auswählen“.

- Um die aktuelle Auswahl umzukehren, klicken Sie auf „Bearbeiten“ > „Auswahl umkehren“.

So öffnen Sie Dateien in Adobe Bridge

Sie können in Adobe Bridge alle Dateien öffnen, auch Dateien, die nicht in Adobe-Anwendungen erstellt wurden.

1 Wählen Sie die Datei im aktuellen Ordner aus.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Datei“ > „Öffnen“.
- Drücken Sie die Eingabetaste (Windows) bzw. den Zeilenschalter (Mac OS).
- Doppelklicken Sie im Inhaltsbereich oder im Fenster „Vorschau“ auf die Datei.
- Wählen Sie „Datei“ > „Öffnen mit“ sowie den Namen der Anwendung aus, in der die Datei geöffnet werden soll.
- Ziehen Sie die Datei in den Arbeitsbereich einer Anwendung, z. B. in ein geöffnetes Adobe Illustrator-Dokument.
- Ziehen Sie die Datei auf das Anwendungssymbol.
- Wählen Sie „Datei“ > „Öffnen mit Camera Raw“ aus, um die Adobe Camera Raw-Einstellungen für die Datei zu bearbeiten.
- Wählen Sie im Menü „Datei“ die Option zum Öffnen in Adobe Encore DVD und geben Sie den zu verwendenden Dateityp (Asset, Menü, Schnittfenster oder Präsentation) an (nur Windows).



Wenn Sie mit „Datei“ > „Durchsuchen“ Bridge in einer Production Studio-Anwendung starten, wird durch einen Doppelklick auf eine Datei die Datei geöffnet oder in die Anwendung importiert.

So verwalten Sie Dateien mit Adobe Bridge

Adobe Bridge Mit können Sie Dateien problemlos per Drag-and-Drop zwischen Ordnern verschieben, kopieren, duplizieren und anderweitig bearbeiten.

Hinweis: Wenn Sie über Adobe Creative Suite 2 verfügen, können Sie auch Adobe Version Cue aus Bridge zum Verwalten der von Ihnen erstellten Dateien verwenden. Sie haben die Möglichkeit, überarbeitete Versionen der Dateien in Adobe Version Cue-Projekten zu erstellen und zu verwalten. Adobe Version Cue ist außerdem ein geeignetes Hilfsmittel für das gemeinsame Dateimanagement in Arbeitsgruppen. Es können hier sowohl Adobe Creative Suite-Dateien als auch andere Adobe-Dateien oder Adobe-fremde Dateien verwaltet werden.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

So löschen Sie Dateien Wählen Sie die Dateien aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „Löschen“  oder drücken Sie die Entf-Taste.

So kopieren Sie Dateien und Ordner Markieren Sie die Dateien oder Ordner und wählen Sie dann „Bearbeiten“ > „Kopieren“ aus. Sie können die Dateien bzw. Ordner auch bei gedrückter Strg-Taste (Windows) oder Optionstaste (Mac OS) in einen anderen Ordner ziehen.

So verschieben Sie Dateien in einen anderen Ordner Markieren Sie die Dateien, und ziehen Sie diese in einen anderen Ordner. (Wenn Sie Adobe Stock Photos suchen, können die Bilder nicht in andere Bereiche gezogen werden, da es sich bei einigen um zusammengesetzte Miniaturen handelt. Diese müssen zunächst heruntergeladen und dann aus dem Download-Ordner gezogen werden.)



Wenn Sie schnell ein Bild an eine E-Mail-Nachricht anhängen möchten, ziehen Sie das Bild aus Adobe Bridge und legen es in der E-Mail-Nachricht ab.

So zeigen Sie das Verzeichnis einer Datei im Betriebssystem an Markieren Sie die Datei und wählen Sie „Datei“ > „Im Explorer anzeigen“ (Windows) bzw. „Datei“ > „Im Finder anzeigen“ (Mac OS) aus.

So suchen Sie das Verzeichnis einer Datei in einer Kollektion Markieren Sie eine Datei und wählen Sie „Datei“ > „In Bridge anzeigen“ aus. Bei einer Kollektion handelt es sich um eine gespeicherte Suche. Wenn Sie eine Datei in einer Kollektion auswählen, wird standardmäßig angezeigt, dass sich diese im Ordner „Dateiergebnisse“ befindet. Durch Auswahl von „In Bridge anzeigen“ wird der Ordner aufgerufen, in dem die Datei gespeichert ist.

So platzieren Sie Dateien in einer Anwendung Markieren Sie die Dateien und wählen Sie dann „Datei“ > „Platzieren“, gefolgt vom Namen der Anwendung. Mit Hilfe dieses Befehls können Sie beispielsweise ein JPEG-Bild in Adobe Illustrator einfügen. Zudem können Sie Dateien aus Adobe Bridge in eine Anwendung ziehen. Je nach Datei muss das Dokument, in das diese eingefügt werden soll, erst geöffnet werden.

So ziehen Sie Dateien aus Adobe Bridge Markieren Sie die Dateien, und ziehen Sie diese auf den Desktop oder in einen anderen Ordner. Mit dieser Aktion wird die Datei auf den Desktop/Schreibtisch oder Ordner verschoben.

So ziehen Sie Dateien in Adobe Bridge Markieren Sie auf dem Desktop, in einem Ordner oder in einer anderen Anwendung mit Drag-and-Drop-Unterstützung eine oder mehrere Dateien, und ziehen Sie diese in den Inhaltsbereich von Adobe Bridge. Die Dateien werden daraufhin aus dem aktuellen Ordner in den in Adobe Bridge angezeigten Ordner verschoben. (Sollte sich die gezogene Datei auf einem anderen Datenträger als Adobe Bridge befinden, wird sie in Adobe Bridge kopiert.)



Ziehen Sie eine Datei oder einen Ordner in das Vorschaufenster, um den Inhalt des Ordners in Adobe Bridge anzuzeigen.

So verwalten Sie Ordner mit Adobe Bridge

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

So erstellen Sie neue Ordner Wählen Sie „Datei“ > „Neuer Ordner“. Geben Sie einen Namen ein, wenn der Ordner im Inhaltsbereich angezeigt wird.

So löschen Sie Ordner Markieren Sie den Ordner und drücken Sie die Entf-Taste.

So fügen Sie den Favoriten Ordner hinzu Markieren Sie im Menü „Suchen in“, im Fenster „Ordner“ oder im Inhaltsbereich einen Ordner. Wählen Sie dann „Datei“ > „Zu Favoriten hinzufügen“ aus. Sie können den Ordner auch aus dem Inhaltsbereich in das Fenster „Favoriten“ ziehen.

So entfernen Sie Ordner aus den Favoriten Markieren Sie im Fenster „Favoriten“ den Ordner, den Sie entfernen möchten. Wählen Sie dann „Datei“ > „Aus Favoriten entfernen“ aus.

So ordnen Sie die Ordner im Fenster „Favoriten“ neu an Ziehen Sie den Ordner an die gewünschte Position im Fenster.

So drehen Sie Bilder mit Bridge

Sie können die Ansicht von JPEG-, PSD-, TIFF- und Camera Raw-Bildern in Adobe Bridge drehen. Wenn Sie ein Bild in Adobe Bridge drehen, wird diese Drehung ggf. in der Anwendung übernommen, in der das Bild erstellt wurde. Die Daten in der Bilddatei werden durch die Drehung nicht geändert.

1 Wählen Sie im Inhaltsbereich mindestens ein Bild aus.

2 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Um 90° im Uhrzeigersinn drehen“, „Um 90° gegen den Uhrzeigersinn drehen“ oder „Um 180° drehen“.

So beschriften Sie Dateien mit Adobe Bridge

Die Beschriftung von Dateien mit einer bestimmten Farbe ist eine einfache Möglichkeit, eine große Anzahl von Dateien zu kennzeichnen. Mit Hilfe des Menüs „Ansicht“ > „Sortieren“ oder der Schaltfläche „Nicht gefiltert“ können Sie die Dateien anschließend anhand der Farbmarkierung aufrufen.

Beispiel: Sie haben eine große Anzahl von Bildern importiert und zeigen diese in Bridge an. Während der Überprüfung der einzelnen Bilder können Sie die Bilder beschriften, die Sie speichern möchten. Anschließend können Sie dann mit der Schaltfläche „Nicht gefiltert“ nur die Dateien einblenden und bearbeiten, die mit einer bestimmten Farbe gekennzeichnet wurden.

Im Dialogfeld „Voreinstellungen“ können Sie den Beschriftungen zudem Namen zuweisen. Dieser Name wird daraufhin den Metadaten der Datei hinzugefügt, wenn Sie die Beschriftung anwenden.

Hinweis: Beim Anzeigen von Ordnern blendet Adobe Bridge sowohl beschriftete als auch unbeschriftete Dateien ein, sofern Sie keine andere Option auswählen. Wenn Sie den Cache bereinigen, werden Beschriftungen aus Dateien ohne XMP-Unterstützung (z. B. BMP-, DCS-, Pict-, PS6 PDF- und PSB-Dateien), aus gesperrten Dateien und aus schreibgeschützten Dateien (z. B. Dateien auf CDs) gelöscht.

- 1 Wählen Sie mindestens eine Datei aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie zum Beschriften der Dateien eine Farbe im Menü „Beschriftung“ aus.
 - Wählen Sie zum Entfernen von Beschriftungen aus Dateien „Beschriftung“ > „Keine Beschriftung“ aus.

Siehe auch

„So legen Sie fest, wie Dateien und Ordner in Adobe Bridge angezeigt werden“ auf Seite 44

So werten Sie Dateien mit Adobe Bridge

Wie können Dateien mit Wertungen versehen und dabei keine bis fünf Sterne vergeben. Mit Hilfe des Menüs „Ansicht“ > „Sortieren“ oder der Schaltfläche „Nicht gefiltert“ können Sie die Dateien anschließend anhand der Wertung aufrufen.

Beispiel: Sie haben eine große Anzahl von Bildern importiert und zeigen diese in Bridge an. Beim Überprüfen der Bilder können Sie diese dann bewerten. Anschließend haben Sie die Möglichkeit, nur die mit vier oder fünf Sternen bewerteten Dateien anzuzeigen und zu bearbeiten.

- 1 Wählen Sie mindestens eine Datei aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie in der Miniaturansicht auf den Punkt für die Anzahl der Sterne, die Sie der Datei zuordnen möchten. (In sehr kleinen Miniaturansichten werden keine Punkte angezeigt. Sie müssen die Miniaturansicht daher bei Bedarf neu skalieren, um die Punkte einzublenden.)
 - Wählen Sie im Menü „Beschriftung“ eine Wertung aus.
 - Um einen Stern hinzuzufügen oder zu entfernen, wählen Sie „Beschriftung“ > „Wertung erhöhen“ oder „Beschriftung“ > „Wertung verringern“.
 - Um alle Sterne zu löschen, wählen Sie „Beschriftung“ > „Keine Wertung“.

Siehe auch

„So legen Sie fest, wie Dateien und Ordner in Adobe Bridge angezeigt werden“ auf Seite 44

So suchen Sie mit Bridge nach Dateien und Ordnern

Sie können mit Adobe Bridge Suchen durchführen. Indem Sie verschiedene Suchkriterien definieren, wird die Suche eingegrenzt. Diese Suchkriterien können als eine *Kollektion* gespeichert werden, so dass Sie die gleiche Suche zu einem späteren Zeitpunkt wiederholen können.

- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Suchen“ aus.
- 2 Wählen Sie im Feld „Suchen“ einen Quellordner aus dem Menü „Suchen in“ aus. In dem Menü wird standardmäßig der gegenwärtig aktive Ordner angezeigt. Wenn Sie einen anderen Ordner anzeigen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Durchsuchen“.
- 3 (Optional) Wählen Sie „Alle Unterordner einschließen“ aus, um alle Unterordner des Quellordners zu durchsuchen.
- 4 (Optional) Wählen Sie „Alte Versionen von Version Cue-Dateien durchsuchen“, um neben den aktuellen Versionen frühere Versionen der Adobe Version Cue-Dateien in die Suche einzuschließen (nur Adobe Creative Suite 2).
- 5 (Optional) Aktivieren Sie „Suchergebnisse in neuem Browserfenster anzeigen“, um die Suchergebnisse in einem neuen Bridge-Fenster anzuzeigen. Bei Deaktivierung dieser Option werden die Suchergebnisse im Inhaltsbereich des aktuellen Fensters angezeigt.
- 6 Wählen Sie im Menü „Kriterien“ auf der linken Seite ein Suchkriterium aus.

- 7 Wählen Sie im mittleren Abschnitt des Menüs „Kriterien“ Einschränkungsoptionen aus.
- 8 Geben Sie, sofern erforderlich, im rechten Feld den gewünschten Suchtext ein. Grundlegende Suchoperatoren wie AND, OR und * (Platzhalter) sind hierbei zulässig.
- 9 Wenn Sie ein weiteres Suchkriterium hinzufügen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche mit dem Pluszeichen. Wenn Sie ein Suchkriterium entfernen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche mit dem Minuszeichen.
- 10 Klicken Sie anschließend auf „Suchen“. Adobe Bridge zeigt die mit den Suchkriterien übereinstimmenden Dateien an. Sie können diese anschließend durchsuchen.
- 11 (Optional) Klicken Sie auf „Als Kollektion speichern“, wenn Sie die Suchkriterien speichern und die gleiche Suche erneut durchführen möchten. Geben Sie einen Namen für die Kollektion ein. Aktivieren Sie „Suche in aktuellem Ordner beginnen“, um in Zukunft die Suche im gleichen Ordner zu beginnen. Klicken Sie dann auf „Speichern“. Die Suchkriterien werden daraufhin im Ordner für Kollektionen gespeichert, der im Fenster „Favoriten“ angezeigt wird.

Siehe auch

„So führen Sie eine Suche mit als Kollektion gespeicherten Suchkriterien durch“ auf Seite 48

So führen Sie eine Suche mit als Kollektion gespeicherten Suchkriterien durch

Wenn Sie Suchkriterien mit der Option „Als Kollektion speichern“ im Dialogfeld „Suchen“ gespeichert haben, können Sie mit Hilfe dieser Kollektion die gleiche Suche erneut durchführen.

- 1 Wählen Sie im Fenster „Favoriten“ oder im Menü „Suchen in“ die Option „Kollektionen“ aus.
- 2 Doppelklicken Sie dann auf die gewünschte Kollektion.

Die Suchergebnisse werden anschließend in einem neuen Adobe Bridge-Fenster eingeblendet.

Siehe auch

„So suchen Sie mit Bridge nach Dateien und Ordnern“ auf Seite 47

Automatisierte Aufgaben mit Adobe Bridge ausführen

So führen Sie mit Adobe Bridge automatisierte Aufgaben aus

Das Menü „Werkzeuge“ enthält Untermenüs für zahlreiche Befehle, die in den verschiedenen Adobe-Anwendungen zur Verfügung stehen. Bei Installation von Adobe Photoshop können Sie beispielsweise mit den Befehlen im Untermenü „Werkzeuge“ > „Photoshop“ Bildpakete sowie Photomerge-Panoramen aus Fotos erstellen, die Sie in Adobe Bridge auswählen. Die Ausführung dieser Aufgaben in Adobe Bridge spart dabei Zeit, da die einzelnen Dateien nicht separat geöffnet werden müssen.

Hinweis: Zudem können Fremdanbieter eigene Objekte erstellen und dem Menü „Werkzeuge“ hinzufügen, um die Funktionen von Adobe Bridge zu erweitern. Weitere Informationen zum Erstellen von Skripten finden Sie unter „Adobe Bridge Skriptreferenz zu JavaScript“.

- 1 Wählen Sie die Dateien bzw. Ordner aus, die Sie verwenden möchten. Bei Auswahl eines Ordners wird der Befehl nach Möglichkeit auf alle Dateien in dem Ordner angewendet.
- 2 Wählen Sie „Werkzeuge > [Anwendung]“, gefolgt von dem gewünschten Befehl. (Wenn in Ihrer Anwendung keine automatisierten Aufgaben verfügbar sind, wird in dem Menü kein Anwendungsname angezeigt.)

Weitere Informationen zu spezifischen Befehlen finden Sie in der Dokumentation der jeweiligen Anwendung.

So benennen Sie Dateistapel mit Adobe Bridge um

Sie können Dateien und Ordner in einer Gruppe bzw. einem Stapel umbenennen. Wenn Sie mehrere Dateien in einem Stapel umbenennen, können Sie für alle ausgewählten Dateien dieselben Einstellungen festlegen.

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie die Dateien aus, die Sie umbenennen möchten.
- Wählen Sie im Fenster „Ordner“ einen Ordner aus. Die neue Einstellung wird auf alle Dateien in dem Ordner angewendet.

2 Wählen Sie „Werkzeuge“ > „Stapelumbenennung“ aus.

3 Legen Sie die folgenden Optionen fest, und klicken Sie dann auf „Umbenennen“:

- Geben Sie unter „Zielordner“ an, ob die umbenannten Dateien dem gleichen oder einem anderen Ordner hinzugefügt werden sollen. Sie können die Dateien hier auch in einen anderen Ordner verschieben oder einem anderen Ordner eine Kopie hinzufügen. Bei Aktivierung von „In anderen Ordner verschieben“ oder „In anderen Ordner kopieren“ können Sie den Ordner über die Schaltfläche „Durchsuchen“ auswählen.
- Wählen Sie unter „Neue Dateinamen“ Elemente aus den Menüs aus, oder geben Sie Text in die Textfelder ein. Die spezifischen Elemente und der Text werden kombiniert, um den neuen Dateinamen zu erstellen. Über die Schaltflächen Plus (+) und Minus (-) können Sie Elemente hinzufügen oder löschen. Am unteren Rand des Dialogfelds wird eine Vorschau des neuen Dateinamens angezeigt.

Hinweis: Geben Sie bei Auswahl von „Sequenzindexzahl“ eine Nummer ein. Diese Nummer wird für jede benannte Datei automatisch erhöht.

- Aktivieren Sie „Aktuellen Dateinamen in XMP-Metadaten beibehalten“, wenn Sie den ursprünglichen Dateinamen in den Metadaten beibehalten möchten.
- Wählen Sie unter „Kompatibilität“ die Betriebssysteme aus, mit denen umbenannte Dateien kompatibel sein sollen. Das aktuelle Betriebssystem ist standardmäßig ausgewählt und die Auswahl kann nicht aufgehoben werden.

Metadaten in Adobe Bridge

Über Metadaten

Metadaten enthalten Informationen zu einer Datei, darunter Autor, Auflösung, Farbraum, Copyright und Stichwörter. Mit Hilfe von Metadaten können Sie Ihren Workflow optimieren und Ihre Dateien organisieren. Diese Informationen werden unter Verwendung der XMP-Norm (Extensible Metadata Platform), auf der Adobe Bridge und die Adobe Creative Suite-Anwendungen aufbauen, in standardisierter Form gespeichert. XMP basiert auf XML; in der Regel werden die Informationen in der Datei gespeichert, so dass sie nicht verloren gehen. Ist keine Speicherung der Informationen in der Datei möglich, werden die XMP-Metadaten einer separaten Datei (*Filialdokument* genannt) hinzugefügt.

Viele der leistungsfähigen Adobe Bridge-Funktionen zum Organisieren, Suchen und Verfolgen der Dateien und Versionen nutzen die XMP-Metadaten in Dateien. Adobe Bridge bietet zwei Möglichkeiten, Metadaten zu bearbeiten: im Fenster „Metadaten“ von Adobe Bridge oder im Dialogfeld „Datei-Informationen“. Bei diesen Methoden werden die in der Datei gespeicherten Metadaten jeweils unterschiedlich dargestellt. In einigen Fällen sind mehrere Ansichten für dieselbe Eigenschaft vorhanden. Eine Eigenschaft kann in einer Anwendung zum Beispiel als „Autor“ und in einer anderen als „Ersteller“ bezeichnet werden, wobei sich jedoch beide Bezeichnungen auf dieselbe Eigenschaft beziehen. Selbst wenn Sie diese Ansichten für spezifische Arbeitsabläufe anpassen, bleiben sie durch XMP standardisiert. Die Ansicht „Erweitert“ im Dialogfeld „Datei-Informationen“ enthält die wichtigsten Werte, die gespeichert wurden.

In anderen Formaten gespeicherte Metadaten (z. B. EXIF, IPTC (IIM), GPS oder TIFF) werden synchronisiert und mit XMP beschrieben, so dass diese problemlos angezeigt und verwaltet werden können. Andere Anwendungen und Funktionen (z. B. Adobe Version Cue) verwenden ebenfalls XMP, um Informationen wie Versionshinweise zu speichern. Beispiel: Sie speichern eine Datei in Adobe Version Cue und fügen als Kommentar hinzu, dass Sie die Datei während der Bearbeitung gedreht haben. Anschließend können Sie mit Adobe Bridge dieses Adobe Version Cue-Projekt aufrufen, indem Sie die Datei anhand des Stichworts „Drehen“ suchen.

Die Metadaten werden zumeist auch dann mit der Datei gespeichert, wenn sich das Dateiformat ändert, beispielsweise von PSD in JPG. Außerdem werden die Metadaten beibehalten, wenn die Dateien einem Adobe InDesign-Layout hinzugefügt werden.



Mit Hilfe des XMP Software Development Kit (SDK) können Sie die Erstellung, die Verarbeitung und den Austausch von Metadaten anpassen. Das XMP SDK ermöglicht Ihnen beispielsweise, dem Dialogfeld „Datei-Informationen“ Felder hinzuzufügen. Weitere Informationen zu XMP und dem XMP SDK finden Sie im Adobe Solutions Network auf der Adobe-Website.

Über das Fenster „Metadaten“ in Bridge

Im Fenster „Metadaten“ können Sie die Metadaten ausgewählter Dateien anzeigen und bearbeiten, anhand von Metadaten Dateien suchen sowie Metadaten mit Hilfe von Vorlagen hinzufügen und ersetzen. Die Metadaten enthalten Informationen zum Inhalt, Copyright-Status, Ursprung und Verlauf der Dokumente. Adobe Version Cue nutzt Metadaten zudem zur Dateiverwaltung.

Sie können angeben, welche Metadatatypen im Fenster „Metadaten“ angezeigt werden sollen.

Hinweis: Wenn Sie einer Adobe Acrobat-PDF-Datei Metadaten zugewiesen haben, werden ggf. einige Stichwörter nicht angezeigt. Diese Stichwörter sind jedoch weiterhin in der PDF-Datei gespeichert.

Je nach ausgewählter Datei werden im Fenster „Metadaten“ von Adobe Bridge die folgenden Metadaten angezeigt:

Dateieigenschaften Hier werden die Merkmale der Datei, wie Größe, Erstellungsdatum und Änderungsdatum, beschrieben.

IPTC-Kern Hier werden Metadaten angezeigt, die Sie bearbeiten können. Sie können den Dateien Überschriften und Copyright-Informationen hinzufügen. IPTC-Kern ist eine neue Spezifikation, die im Oktober 2004 von IPTC (International Press Telecommunications Council) genehmigt wurde. Sie unterscheidet sich von IPTC (IIM, alt) dadurch, dass neue Eigenschaften hinzugefügt, gewisse Eigenschaftennamen geändert und einige Eigenschaften gelöscht wurden. Sie können die älteren IPTC-Metadaten (IIM, alt) anzeigen, indem Sie diese im Dialogfeld „Voreinstellungen“ unter den Metadatenoptionen auswählen.

IPTC (IIM, alt) Hier werden Metadaten angezeigt, die Sie bearbeiten können. Wie mit IPTC-Kern können Sie den Dateien Überschriften und Copyright-Informationen hinzufügen. Diese Metadaten sind standardmäßig ausgeblendet, da sie aufgrund von IPTC-Kern veraltet sind. Sie können jedoch weiterhin ausgewählt werden. Aktivieren Sie hierzu im Dialogfeld „Voreinstellungen“ unter Metadaten die entsprechende Option.

Schriften Hier werden die in den Adobe InDesign-Dateien verwendeten Schriften angezeigt.

Farbfelder Hier werden die in den Adobe InDesign-Dateien verwendeten Farbfelder angezeigt.

Kameradaten (Exif) Hier werden durch Digitalkameras zugewiesene Informationen angezeigt. Die EXIF-Informationen enthalten die Kameraeinstellungen während der Aufnahme des Bildes.

GPS Hiermit zeigen Sie Navigationsdaten aus einem Global Positioning System (GPS) an, die in manchen Digitalkameras verfügbar sind. Fotos ohne GPS-Informationen enthalten keine GPS-Metadaten.

Camera Raw Hiermit zeigen Sie Einstellungen an, die durch das Adobe Camera Raw-Plugin angewendet wurden.

Protokoll bearbeiten Es wird ein Protokoll der Änderungen gespeichert, die auf Bilder in Photoshop angewendet wurden.

Adobe Stock Photos Es werden Informationen zu Bildern aus Adobe Stock Photos angezeigt.

Version Cue Es werden Adobe Version Cue-Versionsinformationen zu der Datei angezeigt.


Hinweis: Je nach verwendeten Anwendungen werden zudem benutzerspezifische Fenster für unterschiedliche Eigenschaften eingeblendet.

So zeigen Sie Metadaten mit Adobe Bridge an

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:



- Markieren Sie mindestens eine Datei, und zeigen Sie die Informationen im Fenster „Metadaten“ an. Wenn Sie mehrere Dateien auswählen, werden nur die in allen Dateien gleichen Metadaten eingeblendet. Verwenden Sie die Bildlaufleiste,

um verborgene Kategorien anzuzeigen. Klicken Sie auf das Dreieck, um den gesamten Inhalt einer Kategorie einzublenden.

 Sie können die Schriftgröße in dem Fenster ändern, indem Sie im Menü des Fensters „Schriftgröße vergrößern“ oder „Schriftgröße verkleinern“ auswählen.

- Markieren Sie mindestens eine Datei und wählen Sie dann „Datei“ > „Datei-Informationen“ aus. Wählen Sie dann eine der Kategorien auf der linken Seite aus.
- Wählen Sie „Ansicht“ > „Als Details“ oder „Ansicht“ > „Als Versionen und Alternativen“ aus, um die Metadaten neben den Miniaturen im Inhaltsbereich anzuzeigen. Dies ist vor allem bei Adobe Version Cue-Dateien hilfreich.
- Positionieren Sie den Mauszeiger über einer Miniatur im Inhaltsbereich. (Die Metadaten werden nur in einer QuickInfo angezeigt, wenn in den allgemeinen Voreinstellungen „QuickInfos anzeigen“ aktiviert wurde.)

So bearbeiten Sie Metadaten mit Adobe Bridge

- 1 Klicken Sie auf das Stiftsymbol rechts neben dem Metadatenfeld, das Sie bearbeiten möchten.
- 2 Geben Sie Text in das Eingabefeld ein, oder fügen Sie Metadaten hinzu.
- 3 Durch Drücken der Tabulatortaste gelangen Sie zum nächsten Metadatenfeld.
- 4 Klicken Sie nach der Bearbeitung der Metadaten auf die Schaltfläche „Anwenden“  am unteren Rand des Fensters „Metadaten. Möchten Sie die Änderungen rückgängig machen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Abbrechen“  unten im Fenster.

So geben Sie die im Fenster „Metadaten“ angezeigten Metadaten an

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie im Menü des Fensters „Metadaten“ die Option „Voreinstellungen“ aus.
 - Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) oder „Bridge“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS) und klicken Sie anschließend links im Dialogfenster auf „Metadaten“.
- 2 Wählen Sie die Metadatenfelder aus, die im Fenster „Metadaten“ angezeigt werden sollen.
- 3 Aktivieren Sie die Option „Leere Felder verbergen“, wenn Felder ohne Informationen nicht angezeigt werden sollen.
- 4 Klicken Sie auf „OK“.

So fügen Sie über das Dialogfeld „Datei-Informationen“ Metadaten hinzu

Im Dialogfeld „Datei-Informationen“ werden Kameradaten, andere Dateieigenschaften, ein Bearbeitungsprotokoll, Copyright- und Autor-Informationen (falls vorhanden) sowie benutzerspezifische Metadaten-Fenster (soweit durch die Anwendung installiert) angezeigt. Metadaten können mit Hilfe des Dialogfelds „Datei-Informationen“ hinzugefügt werden. Bei Auswahl mehrerer Dateien wird in dem Dialogfeld angezeigt, ob für ein Textfeld unterschiedliche Werte vorhanden sind. Informationen, die Sie einem Feld hinzufügen, werden auf alle ausgewählten Felder angewendet.

Hinweis: Metadaten werden außerdem im Fenster „Metadaten“, in bestimmten Ansichten des Inhaltsbereichs und bei Platzierung des Mauszeigers über der Miniatur im Inhaltsbereich in QuickInfos angezeigt.

- 1 Wählen Sie mindestens eine Datei aus.
- 2 Wählen Sie „Datei“ > „Datei-Informationen“ aus.
- 3 Wählen Sie in der Liste auf der linken Seite des Dialogfelds Folgendes aus:

Beschreibung Hier geben Sie Dokumentinformationen über die Datei ein, z. B. Dokumenttitel, Autor, Beschreibung und Stichwörter, anhand derer Sie das Dokument suchen können. Sie können auch Text aus dem Menü auf der rechten Seite der Textfelder auswählen. Wenn Sie Copyright-Informationen festlegen möchten, wählen Sie im Feld „Copyright-Status“ die Option „Urheberrechtlich geschützt“ aus. Geben Sie anschließend den Copyright-Vermerk sowie den URL der Person bzw. des Unternehmens an, die/das das Copyright innehat.

Audiodaten 1 Ermöglicht die Eingabe von Informationen zur Audiodatei, darunter Titel, Künstler und Album.

Audiodaten 2 Listet Informationen über die Audiodatei auf, darunter Bitrate, Dauer und Schleifeneinstellungen.

Kategorien Hier können Sie Informationen eingeben, die auf Associated Press-Kategorien basieren. Sie können auch Text aus dem Menü auf der rechten Seite der Textfelder auswählen. Die Option „Kategorien“ ist nur verfügbar, wenn Adobe Photoshop installiert wurde.

Protokoll Hiermit zeigen Sie Adobe Photoshop-Protokolldaten für Bilder an, die mit Adobe Photoshop gespeichert wurden. Die Option „Protokoll“ ist nur verfügbar, wenn Adobe Photoshop installiert wurde.

Kameradaten 1 Hiermit zeigen Sie schreibgeschützte Daten zur Kamera und zu den Einstellungen für die Aufnahme des Fotos an, darunter Marke, Modell, Verschlussgeschwindigkeit und Blendeneinstellung. Die Option „Kameradaten 1“ ist nur verfügbar, wenn Adobe Photoshop oder Production Studio installiert wurde.

Kameradaten 2 Hiermit zeigen Sie schreibgeschützte Daten zum Foto an, darunter Pixelabmessungen und Auflösung. Die Option „Kameradaten 2“ ist nur verfügbar, wenn Adobe Photoshop oder Production Studio installiert wurde.

Adobe Stock Photos Hiermit zeigen Sie schreibgeschützte Daten zu Bildern aus Adobe Stock Photos an.

Videodaten 1 Listet Informationen über die Videodatei auf, darunter die Video-Framebreite und -höhe; ermöglicht die Eingabe von Informationen über die Videodatei, darunter Band- und Szenenname.

Videodaten 2 Listet Informationen über das Video auf, darunter einen alternativen Bandnamen und Zeitcodewerte.

Herkunft Hier können Sie Datei-Informationen für die Veröffentlichung von Nachrichten eingeben, einschließlich des Erstellungsdatums und -orts der Datei, der Übertragungsdaten, spezieller Anweisungen zum Umgang mit der Datei und Titelinformationen. Sie können auch Text aus dem Menü auf der rechten Seite der Textfelder auswählen.

Erweitert Hiermit zeigen Sie Felder und Strukturen zum Speichern von Metadaten mittels Namespaces und Eigenschaften an, darunter Dateiformat sowie XMP-, EXIF- und PDF-Eigenschaften. Sie können die angezeigten Informationen wie folgt bearbeiten:

- Klicken Sie auf „Speichern“, um die Metadaten in eine Textdatei zu exportieren (mit der Dateinamenerweiterung „.xmp“).
- Klicken Sie auf „Ersetzen“, um die Metadaten in den vorhandenen Dateien durch Metadaten in einer XMP-Datei zu ersetzen. Die Werte vorhandener Eigenschaften werden durch die neuen Werte ersetzt.
- Klicken Sie auf „Anhängen“, um die Metadaten in den vorhandenen Dateien den Metadaten in einer XMP-Datei hinzuzufügen. Die Werte vorhandener Eigenschaften werden nicht ersetzt. Neue Werte werden bei Bedarf angehängt bzw. eingefügt.
- Klicken Sie auf „Löschen“, um die derzeit unter „Erweitert“ ausgewählte Eigenschaft zu entfernen. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, um mehrere Eigenschaften auszuwählen.

Hinweis: Halten Sie die Alt-Taste (Windows) oder die Wahl Taste (Mac OS) gedrückt, um diese Befehle in „Alle ersetzen“, „Alle anhängen“ und „Alle löschen“ zu ändern. Diese Befehle wirken sich auf alle Informationen in der Datei aus, darunter schreibgeschützte EXIF-Informationen wie Blendeneinstellung und Datei-ID aus Adobe Photoshop sowie veränderliche Informationen wie Dokumenttitel und Stichwörter. Durch Drücken der Alt-Taste (Windows) oder der Wahl Taste (Mac OS) blenden Sie zudem die Schaltfläche „Zurücksetzen“ ein, über die Sie die vorherigen Einstellungen wiederherstellen können.

- 4 Klicken Sie auf „OK“, um die Änderungen zu übernehmen.

So verwenden Sie Metadatenvorlagen in Adobe Bridge

Sie können die Metadaten im Dialogfeld „Datei-Informationen“ ändern und als Vorlage zur Verwendung für andere Dateien speichern.

- 1 Erstellen Sie eine neue Datei mit einer Adobe Creative Suite- oder Production Studio-Anwendung. Sie erhalten so eine Datei ohne Metadaten aus einer anderen Quelle.
- 2 Wählen Sie die Datei aus.
- 3 Wählen Sie „Datei“ > „Info“.
- 4 Geben Sie die gewünschten Informationen in das Dialogfeld „Datei-Informationen“ ein.

- 5 Wählen Sie in dem Menü am rechten oberen Rand des Dialogfelds „Datei-Informationen“ Folgendes aus:
 - Wählen Sie „Metadatenvorlage speichern“ aus, um die Metadaten im Dialogfeld „Datei-Informationen“ als eine Vorlage für andere Dateien zu speichern. Geben Sie einen Namen für die Vorlage ein, und klicken Sie auf „Speichern“.
 - Wählen Sie „Metadatenvorlage löschen“ aus, um eine vorhandene Metadatenvorlage zu löschen. Wählen Sie in dem Menü des Dialogfelds die Vorlage aus, die Sie löschen möchten, und klicken Sie dann auf „Löschen“.
 - Wählen Sie „Vorlagen anzeigen“ aus, um den Ordner mit den Metadatenvorlagen zu öffnen.
- 6 Klicken Sie auf „OK“. Sie können nun Metadatenvorlagen mit den Befehlen „Metadaten anhängen“ und „Metadaten ersetzen“ im Menü „Werkzeuge“ und im Fenster „Metadaten“ auf Dateien anwenden.

So wenden Sie Metadatenvorlagen auf Dateien in Adobe Bridge an

Nachdem Sie die Metadaten einer Datei gespeichert haben, können Sie diese auf andere Dateien anwenden.

- 1 Wählen Sie mindestens eine Datei aus.
- 2 Wählen Sie im Menü des Fensters „Metadaten“ oder im Menü „Werkzeuge“ einen der folgenden Befehle aus:
 - „Metadaten anhängen“, gefolgt vom Namen der Vorlage. Durch diesen Befehl werden die Metadaten in der Vorlage nur angewendet, wenn kein Metadatenwert bzw. keine Eigenschaft in der Datei definiert ist.
 - „Metadaten ersetzen“, gefolgt vom Namen der Vorlage. Durch diesen Befehl werden die vorhandenen Metadaten in der Datei durch die Metadaten in der Vorlage ersetzt.

So wenden Sie mit Adobe Bridge Stichwörter auf Dateien an



Im Fenster „Stichwörter“ können Sie Adobe Bridge-Stichwörter erstellen und Dateien zuweisen. Stichwörter lassen sich in Kategorien, so genannte *Stichwortsets* gruppieren. Mit Hilfe von Stichwörtern können Sie Dateien anhand ihres Inhalts erkennen. Anschließend haben Sie die Möglichkeit, alle Dateien mit gleichen Stichwörtern als eine Gruppe anzuzeigen.

Hinweis: Adobe Bridge-Stichwörter unterscheiden sich von XMP-Stichwörtern, die im Dialogfeld „Datei-Informationen“ erstellt wurden. Letztere werden in Adobe Version Cue-Dateien im Abschnitt mit weiteren Metadaten des Dialogfelds „Datei-Informationen“ angezeigt.


- ❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Markieren Sie zum Hinzufügen eines Stichworts mindestens eine Datei. Klicken Sie im Fenster „Stichwörter“ auf das Kontrollkästchen neben dem Namen des Stichworts, das Sie hinzufügen möchten. Im Kontrollkästchen neben dem Stichwort wird ein Häkchen angezeigt, wenn es einer Datei zugewiesen wurde.
 - Markieren Sie zum Hinzufügen eines Stichwortsets mindestens eine Datei. Klicken Sie im Fenster „Stichwörter“ auf das Kontrollkästchen neben dem Namen des Stichwortsets. Im Kontrollkästchen neben dem Stichwortset wird ein Häkchen angezeigt, wenn es einer Datei zugewiesen wurde.



Erstellen Sie eine Gruppe häufig verwendeter Stichwörter, so dass Sie diese als eine Gruppe zuweisen können.

- Sie entfernen Stichwörter aus einer Datei, indem Sie diese markieren und auf das Kontrollkästchen neben dem Namen des Stichworts bzw. Stichwortsets klicken, das entfernt werden soll.
- Ein neues Stichwort erstellen Sie, indem Sie am unteren Rand des Fensters auf die Schaltfläche „Neues Stichwort“  klicken oder im Menü „Neues Stichwort“ auswählen. In dem Fenster wird daraufhin ein neuer Standardname für das Stichwort angezeigt. Überschreiben Sie zum Erstellen eines neuen Stichworts den Standardnamen und drücken Sie dann die Eingabetaste (Windows) oder den Zeilenschalter (Mac OS).
- Ein neues Stichwortset erstellen Sie, indem Sie am unteren Rand des Fensters auf die Schaltfläche „Neues Stichwortset“  klicken oder im Menü „Neues Stichwortset“ auswählen. In dem Fenster wird daraufhin ein neuer Standardname für das Stichwortset angezeigt. Überschreiben Sie zum Erstellen eines neuen Stichwortsets den Standardnamen und drücken Sie dann die Eingabetaste (Windows) oder den Zeilenschalter (Mac OS).
- Wenn Sie ein Stichwort oder Stichwortset umbenennen möchten, müssen Sie dieses auswählen und im Menü des Fensters auf „Umbenennen“ klicken. Überschreiben Sie anschließend in dem Fenster den Namen und drücken Sie die Eingabetaste (Windows) oder den Zeilenschalter (Mac OS).

Hinweis: Wenn Sie ein Stichwort umbenennen, wird dessen Name in den Dateien, die das Stichwort gegenwärtig enthalten, nicht geändert. Das Originalstichwort bleibt in der Datei erhalten.

- Sie können ein Stichwort in ein anderes Stichwortset verschieben, indem Sie es in das andere Set ziehen.
- Sie löschen ein Stichwort, indem Sie auf den entsprechenden Namen und dann am unteren Rand des Fensters auf die Schaltfläche „Stichwort löschen“  oder im Menü auf „Löschen“ klicken.

Hinweis: Stichwörter, die Sie von anderen Benutzern erhalten, werden in der Kategorie „Andere Stichwörter“ angezeigt, bis Sie sie einer Kategorie zugewiesen haben. Um diese Stichwörter dauerhaft in Adobe Bridge zu übernehmen, müssen Sie diese auswählen und im Kontextmenü auf „Fest definieren“ klicken.

- Um Dateien anhand des Stichworts zu suchen, wählen Sie im Menü des Fensters „Suchen“ aus.

Hinweis: Sie können Stichwörter in den Suchergebnissen für Adobe Stock Photos nicht ändern.

Siehe auch

„So suchen Sie mit Bridge nach Dateien und Ordnern“ auf Seite 47

Adobe Stock Photos

Über Adobe Stock Photos

Mit Adobe Stock Photos können Sie gebührenfreie Bilder aus führenden Bibliotheken anzeigen, ausprobieren und kaufen. Dank Adobe Stock Photos ist es nicht länger erforderlich, für die Suche nach Qualitätsbildern den Entwurfsprozess zu unterbrechen. Sie können nun innerhalb Ihrer bevorzugten Anwendungen auf die leistungsfähigen Suchfunktionen von Adobe Stock Photos zugreifen, um Bilder zu suchen und herunterzuladen.

In Adobe Bridge ermöglicht das Fenster „Favoriten“ den schnellen Zugriff auf Bibliotheksbilder. Wenn Sie über eine Internetverbindung verfügen, müssen Sie lediglich auf das Symbol „Adobe Stock Photos“ klicken, um Tausende von online verfügbaren Bildern zu finden. Dank der engen Integration zwischen Stock Photos und Adobe-Anwendungen können Sie Bilder aus Adobe Stock Photos direkt in viele Adobe-Anwendungen herunterladen.

Während des Entwurfsprozesses müssen Sie flexibel verschiedene Bilder testen können, bevor Sie sich für ein Bild entscheiden. Adobe Stock Photos ermöglicht Ihnen, kostenlose Versionen (Kompositionen) der für Sie interessanten Bilder mit geringer Auflösung herunterzuladen. Diese Kompositionen sind bis zur endgültigen Entscheidung verfügbar, d. h., Sie können sich nach deren Test für einen Kauf entscheiden und ein Bild mit hoher Auflösung herunterladen.

Die Eröffnung eines Kontos bei Adobe bietet zusätzlichen Komfort. Wenn Sie ein Konto eröffnen, müssen Sie Ihre persönlichen Daten nur einmal eingeben. Der Auscheckprozess wird so erheblich vereinfacht. Zudem können Sie zuvor gekaufte Bilder anzeigen und erneut herunterladen.

Siehe auch

„Über Kompositionsbilder“ auf Seite 57

„Vorteile von Adobe Stock Photos-Konten“ auf Seite 59

„Bilder in Adobe Stock Photos kaufen“ auf Seite 58

Bilder in Adobe Stock Photos suchen

Sie können Bilder wie folgt in Adobe Stock Photos suchen. Wenn Sie zu Beginn eines Projekts Unterstützung benötigen, bietet eine ungenaue Suche die meisten Möglichkeiten und liefert zahlreiche interessante Bereiche. Sollten Sie bereits genau wissen, was Sie benötigen, können Sie die Suche mit der Funktion „Erweiterte Suche“ einschränken.

Auch Stichwörter erleichtern die Suche von Fotos. Wenn Sie die gesuchten Fotos gefunden haben, können Sie durch Auswahl von einem oder mehreren zugehörigen Stichwörtern eine neue Suche beginnen. Jedem Bild sind Stichwörter zugeordnet, welche die Suche ähnlicher Bilder vereinfachen. Je mehr Stichwörter Sie auswählen, umso exakter sind die Suchergebnisse.

Die mit den Suchkriterien übereinstimmenden Fotos werden als Miniaturen im Bridge-Hauptfenster angezeigt. Sie können die Größe dieser Miniaturen ändern, indem Sie den zugehörigen Schieberegler am unteren Rand des Bildschirms verschieben. Wenn Sie in den Suchergebnissen auf ein Bild klicken, wird im Vorschaufenster die zugehörige Komposition in niedriger Auflösung eingeblendet (dieser Vorgang kann einige Sekunden in Anspruch nehmen). Diese Komposition wird vergrößert, indem Sie die Größe des Vorschaufensters ändern. Im Fenster „Metadaten“ werden Adobe Stock Photos-Metadaten zu dem Bild angezeigt.

Frühere Suchabfragen werden in Adobe Stock Photos automatisch im Fenster „Favoriten“ gespeichert. Klicken Sie auf „Vorherige Suchläufe“, um diese Liste anzuzeigen. Doppelklicken Sie auf eine Suche, um die Suchergebnisse aufzurufen. Sie löschen eine Suche, indem Sie diese markieren und die Entf-Taste (Windows) drücken, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die Suche klicken und „In Papierkorb verschieben“ (Windows) auswählen oder indem Sie bei gedrückter Ctrl-Taste auf die Suche klicken und „In Papierkorb verschieben“ (Mac OS) auswählen.


Alle Miniaturen der zuletzt durchgeführten Suchabfragen werden auf Ihrem Computer gespeichert. Diese stehen somit offline zur Verfügung und können auch ohne Verbindung zum Internet durchsucht werden. Die Miniaturen nehmen jedoch einen gewissen Speicherplatz auf der Festplatte in Anspruch. Wenn Sie zu einem bestimmten Zeitpunkt diese Miniaturen löschen möchten, löschen Sie die Suchläufe (wie oben beschrieben) oder löschen Sie sie manuell aus dem Standard-Speicherort: Eigene Dateien/AdobeStockPhotos/Vorherige Suchläufe (Windows) oder Dokumente/AdobeStockPhotos/Vorherige Suchläufe (Mac OS).

Siehe auch

„So passen Sie das Adobe Bridge-Fenster an“ auf Seite 40

„So zeigen Sie Bridge Miniaturen von Dateien und Ordnern an“ auf Seite 43

So suchen Sie nach Fotos in Adobe Stock Photos

- 1 Klicken Sie in Adobe Bridge im Fenster „Favoriten“ auf die Option „Adobe Stock Photos“.
- 2 Geben Sie in das Textfeld am oberen Rand des Bildschirms einen Begriff für das Thema der gesuchten Fotos ein.
- 3 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Suchen“  oder drücken Sie die Eingabetaste.

Bilder, die den Suchkriterien entsprechen, werden in Stapeln angezeigt. (Mit Hilfe einer Voreinstellung können Sie die Anzahl der in einem Stapel angezeigten Bilder ändern.) Klicken Sie zum Anzeigen weiterer Bilder auf „Weitere Ergebnisse“.


Siehe auch

„Tipps für die Suche nach Fotos“ auf Seite 56

„So zeigen Sie den Bildpreis und Stichwörter an“ auf Seite 56

So verwenden Sie die erweiterte Suche

Die erweiterte Suche ist eine leistungsfähige Funktion zur exakten Suche bestimmter Fotos. Sie können hier mehrere Suchkriterien kombinieren und die Ergebnisse so einschränken.

- 1 Klicken Sie in Adobe Bridge im Fenster „Favoriten“ auf die Option „Adobe Stock Photos“.
- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Erweiterte Suche“ .
- 3 Verwenden Sie für die Suche eine beliebige Kombination der folgenden Optionen:
 - Geben Sie ein oder mehrere Stichwörter in das Textfeld ein, um Bilder zu diesem Thema zu finden. Geben Sie die Bild-ID ein, wenn Sie ein bestimmtes Foto suchen und dessen ID kennen.
 - Sie können die Suche auf bestimmte Medientypen beschränken, indem Sie unter „Medientypen“ eine oder mehrere Optionen auswählen.

- Um Fotos anhand ihrer Ausrichtung zu suchen, wählen Sie unter „Ausrichtung“ die zulässigen Optionen aus.
 - Sie können auch den Namen von einem oder mehreren Anbietern angeben, um die Suche einzugrenzen.
- 4 Klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Suchen“, um die mit den Suchkriterien übereinstimmenden Bilder anzuzeigen.

Siehe auch

„Tipps für die Suche nach Fotos“ auf Seite 56

So suchen Sie Bilder anhand zugehöriger Stichwörter

- 1 Klicken Sie in Adobe Bridge im Fenster „Favoriten“ auf die Option „Adobe Stock Photos“.
- 2 Geben Sie in das Textfeld am oberen Rand des Bildschirms einen Begriff für das Thema der gesuchten Fotos ein.
- 3 Klicken Sie in den Suchergebnissen auf das gewünschte Foto.
- 4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche „Preis und Stichwörter abrufen“.
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild (Windows), und wählen Sie im Kontextmenü „Preis und Stichwörter abrufen“ aus.
- 5 Wählen Sie anschließend im Dialogfeld „Preis und Stichwörter“ unter „Stichwörter für dieses Bild“ die gewünschten Stichwörter aus. Je mehr Stichwörter Sie auswählen, umso exakter sind die Suchergebnisse.
- 6 Klicken Sie nach der Auswahl von Stichwörtern auf die Schaltfläche „Neue Suche“, um eine neue Suche mit diesen Stichwörtern durchzuführen.

So zeigen Sie den Bildpreis und Stichwörter an

Die Größe und der Preis sowie die zugehörigen Stichwörter werden zudem im Dialogfeld mit den Bilddetails angezeigt.

- 1 Klicken Sie in den Suchergebnissen auf ein Bild.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche „Preis und Stichwörter abrufen“.
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild (Windows), und wählen Sie im Kontextmenü „Preis und Stichwörter abrufen“ aus.
- 3 Klicken Sie zum Schließen des Dialogfelds auf die Schaltfläche „Schließen“.

Hinweis: Im Dialogfeld „Preis und Stichwörter“ wird möglicherweise nicht Ihre Landeswährung angezeigt, sondern eine unterstützte Währung für Einkäufe, die von Ihrem Heimatland aus getätigt werden. Wenn Sie bei Adobe Stock Photos Bilder einkaufen, wird Ihre Kreditkarte in der unterstützten Währung belastet.

Tipps für die Suche nach Fotos

Informationen zur Optimierung von Suchabfragen:

Rechtschreibfehler Überprüfen Sie die Suchbegriffe auf Rechtschreibfehler.

Markennamen Bei Markennamen werden möglicherweise nicht alle Suchergebnisse zurückgegeben. Suchen Sie Objekte besser anhand eines allgemeinen Namens.

Suche von exakten Begriffen Geben Sie einen vollständigen Begriff in das Textfeld „Suchen“ ein, um exakt mit diesem Begriff übereinstimmende Bilder anzuzeigen. Sie können die Suche zudem mit Hilfe Bool'scher Operatoren wie AND, OR oder NOT eingrenzen.

Themensuche Geben Sie zur Suche eines bestimmten Themas Hauptwörter wie „Fahrrad“ oder „Haus“ und Adjektive wie „alt“ oder „rot“ ein, die das übergeordnete Thema des Fotos definieren. Mittels Verben können Sie zudem Aktionen in einem Foto beschreiben und die Suche zusätzlich eingrenzen.

Konzeptsuche Suchen Sie auch nach Konzepten bzw. Wahrnehmungen wie „Romantik“, „Vitalität“, „Frustration“ oder „Freude“, um Bilder zu finden.

Stilsuche Geben Sie zur Suche von Fotos mit einer bestimmten fotografischen oder künstlerischen Stilrichtung Begriffe wie „Profil“, „Studioaufnahme“ oder „Collage“ ein.

Kompositionsbilder

Über Kompositionsbilder

Kompositionsbilder sind kostenlose Varianten von Bildern aus Adobe Stock Photos ohne Wasserzeichen und mit geringer Auflösung, die Sie herunterladen können. Mit Hilfe von Kompositionen können Sie sich einen Eindruck verschaffen, bevor Sie das Bild für ein Projekt endgültig auswählen. Kompositionen sind nicht für den Produktionsbetrieb lizenziert, sie dürfen jedoch in Layouts und anderen Vorbereitungen eingesetzt werden. Da die Auflösung niedrig ist, eignen sich Kompositionen nicht für den Druck oder die Veröffentlichung. Nach dem Bewertungszeitraum können Sie eine Bildversion mit hoher Auflösung kaufen und diese weiter verwenden.

Kompositionsbilder enthalten ebenfalls Metadaten. Diese Metadaten werden in Adobe-Anwendungen zum Identifizieren von Bildern als Bilder aus Adobe Stock Photos verwendet, auch wenn Sie diese umbenennen. Sie können später Bildversionen mit hoher Auflösung erwerben, selbst wenn Sie eine Komposition in einen Projektordner verschoben oder andere Versionen des Bildes erstellt haben.

Klicken Sie zum Anzeigen der heruntergeladenen Fotos im Fenster „Favoriten“ auf „Heruntergeladene Kompositionen“, oder öffnen Sie den Standardordner für die Speicherung von Kompositionen: Eigene Dateien/AdobeStockPhotos (Windows) oder Dokumente/AdobeStockPhotos (Mac OS). Sie können heruntergeladene Kompositionen in einen beliebigen Ordner verschieben. Klicken Sie zum Löschen einer Komposition im Fenster von Adobe Stock Photos mit der rechten Maustaste auf die Komposition und dann auf „In Papierkorb verschieben“ (Windows) oder wählen Sie bei gedrückter Steuerungstaste „In Papierkorb verschieben“ (Mac OS) aus.

Weitere Informationen zur Verwendung von Kompositionen finden Sie in den Geschäftsbedingungen. Diese geben an, wann und wie lange Sie eine Komposition verwenden dürfen. Auf der Hauptseite von Adobe Stock Photos steht eine Verknüpfung zu den Geschäftsbedingungen zur Verfügung.

So laden Sie Kompositionen aus Adobe Stock Photos herunter

- 1 Klicken Sie in den Suchergebnissen auf das gewünschte Foto.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche „Komposition herunterladen“.
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Foto (Windows), und wählen Sie im Kontextmenü „Komposition herunterladen“ aus.
 - Klicken Sie auf „Preis und Stichwörter abrufen“, und wählen Sie anschließend in dem Dialogfeld „Kostenloses Kompositionsbild“ aus. Klicken Sie zum Herunterladen der Komposition auf das Symbol.

So zeigen Sie gespeicherte Kompositionen in Adobe Stock Photos an

Sie können verfolgen, welche Kompositionen Sie bereits heruntergeladen haben, indem Sie diese in Adobe Bridge anzeigen. Fügen Sie Kompositionen, die Sie kaufen möchten, Ihrem Warenkorb hinzu.

- 1 Klicken Sie im Fenster „Favoriten“ auf die Option „Adobe Stock Photos“.
- 2 Klicken Sie dann auf „Heruntergeladene Kompositionen“, um diese anzuzeigen.

Adobe Stock Photos kaufen

Bilder in Adobe Stock Photos kaufen

Bilder können über Adobe Stock Photos problemlos gekauft werden. Fügen Sie einfach die Fotos, die Sie kaufen möchten, Ihrem *Warenkorb* hinzu. Sie werden im Warenkorb gespeichert, bis Sie den Einkauf vornehmen. Nachdem Sie die Suche abgeschlossen haben, können Sie die Bilder prüfen und automatisch auf Ihren Computer herunterladen.

Dieser Auscheckprozess wird durch ein Adobe-Konto noch beschleunigt. Da Ihre Adress- und Rechnungsdaten bereits in dem Konto gespeichert sind, sind für den Einkauf nur wenige Mausklicks erforderlich.

Adobe Stock Photos verfügt über eine sichere Site, und Sie können darauf vertrauen, dass Ihre persönlichen Daten absolut vertraulich behandelt werden. Alle eingegebenen Informationen werden nur für interne Verwendungszwecke von Adobe Stock Photos verwendet.

Klicken Sie zum anzeigen der Fotos im Fenster „Favoriten“ auf „Gekaufte Bilder“ oder öffnen Sie den Standardordner für Adobe Stock Photos: Eigene Dateien/AdobeStockPhotos (Windows) oder Dokumente/AdobeStockPhotos (Mac OS).

Siehe auch


„So kaufen Sie Fotos“ auf Seite 58

So fügen Sie Fotos dem Warenkorb hinzu

Gefundene Fotos können Sie bis zum Auschecken Ihrem Warenkorb hinzufügen.

- 1 Klicken Sie im Suchergebnisfenster mit der rechten Maustaste (Windows) oder bei gedrückter Steuerungstaste (Mac OS) auf ein Foto und wählen Sie dann im Kontextmenü „In den Warenkorb“ aus. In einem Dialogfeld wird bestätigt, dass Sie das Foto Ihrem Warenkorb hinzugefügt haben.
- 2 Klicken Sie auf „OK“ oder auf „Warenkorb anzeigen“, um den Inhalt des Warenkorbs einzublenden. Wählen Sie „Nicht mehr anzeigen“, um dieses Dialogfeld zu deaktivieren.

So kaufen Sie Fotos

- 1 Klicken Sie auf das Symbol „Warenkorb“, um diesen zu öffnen.
- 2 Wählen Sie eine Auflösung für die Fotos aus, die Sie kaufen möchten. (Sie können Bilder im Warenkorb jederzeit löschen, indem Sie auf das Symbol „Löschen“  klicken.)
- 3 Klicken Sie dann auf „Checkout“.
- 4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wenn Sie über ein Adobe-Konto verfügen, geben Sie nun Ihren Benutzernamen und Ihr Kennwort ein.
 - Klicken Sie zum Einrichten eines Adobe-Kontos auf „Konto einrichten“. Sie werden daraufhin aufgefordert, Ihre Adress- und Rechnungsdaten einzugeben.
 - Über „Als Gast fortfahren“ können Sie die Bilder kaufen, ohne ein Konto zu verwenden. Sie werden daraufhin aufgefordert, Ihre Rechnungsdaten einzugeben. Klicken Sie auf „Weiter“.
- 5 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wenn Sie über ein Adobe-Konto verfügen, müssen Sie die Rechnungsdaten bestätigen und auf „Weiter“ klicken.
 - Wenn Sie nicht über ein Adobe-Konto verfügen, müssen Sie Ihre Rechnungsdaten eingeben und auf „Weiter“ klicken.
- 6 Überprüfen Sie Ihre Angaben auf der Seite „Bestellübersicht“. Klicken Sie zum Löschen eines Fotos aus dem Warenkorb auf das Symbol „Löschen“.
- 7 Wenn Sie über eine Aktivierungsnummer verfügen, geben Sie diese in das entsprechende Textfeld ein. Klicken Sie dann auf „Anwenden“. Die infolge des Aktivierungscodes geänderte Bestellung wird daraufhin erneut angezeigt.
- 8 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um der Lizenzvereinbarung von Adobe Stock Photos zuzustimmen (klicken Sie zum Lesen der Lizenzvereinbarung auf den blauen Text).

9 Klicken Sie zum Abschluss auf die Schaltfläche „Jetzt kaufen“, um den Auscheckprozess zu beenden. Der Einkauf wird daraufhin verarbeitet, und Sie werden aufgefordert, die Fotos herunterzuladen.

10 Klicken Sie auf „Download starten“. Klicken Sie nach der Speicherung der Bilder auf „Gekaufte Bilder anzeigen“, wenn Sie diese direkt verwenden möchten.

11 Die Quittung für Ihren Einkauf können Sie auf der letzten Seite über die Schaltfläche „Quittung anzeigen“ aufrufen. In welchem Umfang die Bilder bereits heruntergeladen wurden, zeigen Sie an, indem Sie auf „Downloadstatus öffnen“ klicken. Anschließend können Sie über „Weitere Bilder suchen“ weitere Fotos suchen oder Ihr Konto anzeigen.

Sollten Sie eine Komposition des gekauften Bildes bereits bearbeitet haben, müssen Sie diese durch das höher aufgelöste Bild ersetzen.

Hinweis: Um die Liste der höher aufgelösten Bilder für den Download aus dem Downloadstatus-Bildschirm zu löschen, wählen Sie „Bearbeiten > „Voreinstellungen“ (Windows) bzw. „Bridge“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS). Wählen Sie „Adobe Stock Photos“, und klicken Sie dann auf „Jetzt löschen“.


Siehe auch

„So richten Sie ein Adobe Stock Photos-Konto ein“ auf Seite 59

„So legen Sie Voreinstellungen für Adobe Stock Photos fest“ auf Seite 61

So zeigen Sie Bestelldaten an

Ein Vorteil des Adobe-Kontos ist die Möglichkeit, frühere Bestellungen anzuzeigen.

- 1** Klicken Sie hierzu in Adobe Stock Photos auf die Schaltfläche „Ihr Konto“ .
- 2** Wählen Sie dann auf der Seite „Ihr Konto“ die Option „Frühere Bestellungen anzeigen“ aus.
- 3** Auf der Seite „Ihre früheren Bestellungen“ werden alle früheren Bestellungen angezeigt. Klicken Sie auf die (blaue) Bestellnummer, um die zugehörigen Daten anzuzeigen.
- 4** Die Seite mit den Bestelldaten enthält Rechnungsdaten sowie eine Beschreibung der gekauften Fotos. Klicken Sie auf „Zum Konto zurückkehren“ oder „Zu früheren Bestellungen zurückkehren“, um andere Bestellungen anzuzeigen.

Sie können die gekauften Fotos auch erneut herunterladen.

Adobe Stock Photos-Konten

Vorteile von Adobe Stock Photos-Konten

Die Einrichtung eines Adobe-Kontos beschleunigt und vereinfacht den Einkauf von Fotos. Nachdem Sie sich mit Ihrer E-Mail-Adresse und Ihrem Kennwort angemeldet haben, bietet Ihnen das Konto folgende Möglichkeiten:

Profil verwalten Nach der Anmeldung können Sie jederzeit Ihre Kontodaten ändern, indem Sie in der Navigationsleiste auf „Ihr Konto“ klicken.


Frühere Bestellungen anzeigen Sie können die Bestellungen bei Adobe Creative Suite Stock Photos verfolgen, z. B. um die bestellten Fotos, den Gesamtbetrag der Bestellung oder das Bestelldatum zu prüfen.

Bereits gekaufte Fotos erneut herunterladen Sie können auf frühere Bestellungen zugreifen und bis zu einem Jahr nach dem ersten Kaufdatum über „Erneut herunterladen“ verloren gegangene oder beschädigte Dateien ersetzen.

Einfacher Einkauf Sie können Fotos ohne Angabe Ihrer Profildaten einkaufen. Adobe Stock Photos fügt Ihren Namen und Ihre Adresse automatisch ein, wenn Sie ein Foto kaufen. Alle persönlichen Daten werden sicher gespeichert.

So richten Sie ein Adobe Stock Photos-Konto ein


1 Führen Sie in Adobe Stock Photos einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Ihr Konto“  und dann unter „Konto einrichten“ auf die Schaltfläche „Weiter“.

- Klicken Sie auf das Symbol „Warenkorb“, wenn dieser bereits Fotos enthält, und dann auf „Checkout“. Klicken Sie anschließend auf „Konto einrichten“.
- 2** Wurde noch kein Rechnungsland ausgewählt, wird ein Dialogfeld mit einer Liste von Ländern eingeblendet. Wählen Sie das Land für Ihre Rechnungsadresse aus, und klicken Sie dann auf „Weiter“.
- 3** Geben Sie Ihre E-Mail-Adresse und ein frei gewähltes Kennwort (mindestens sechs Zahlen und Buchstaben) in die Textfelder ein.
- 4** Geben Sie Ihre Rechnungsadresse und Zahlungsinformationen ein. Die Rechnungsadresse muss mit der Adresse für Ihre Kreditkarte übereinstimmen.
- 5** Klicken Sie danach auf „Weiter“.

Nach der Einrichtung eines Kontos sendet Adobe Stock Photos eine Bestätigung an die eingegebene E-Mail-Adresse.


So melden Sie sich an Ihrem Adobe Stock Photos-Konto an

- 1** Klicken Sie hierzu in Adobe Stock Photos auf die Schaltfläche „Ihr Konto“ .
- 2** Geben Sie an der Eingabeaufforderung Ihre E-Mail-Adresse und Ihr Kennwort ein, und klicken Sie dann auf „Weiter“. Nach der erfolgreichen Anmeldung wird die Seite „Ihr Konto“ angezeigt.

Überprüfen Sie die Schreibweise Ihrer E-Mail-Adresse und Ihres Kennworts, wenn die Anmeldung fehlschlagen sollte. Vergewissern Sie sich zudem, dass die Feststelltaste oder die Taste „Num“ nicht aktiviert wurden.


So ändern Sie das Profil für Ihr Adobe Stock Photos-Konto

Das Kontoprofil enthält Ihren Namen und Ihr Kennwort.

- 1** Klicken Sie auf die Schaltfläche „Ihr Konto“ .
- 2** Melden Sie sich an Ihrem Konto an.
- 3** Wählen Sie dann auf der Seite „Ihr Konto“ die Option „Ihr Profil bearbeiten“ aus. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Geben Sie zum Ändern des Kennworts ein neues Wort in das Textfeld „Kennwort“ ein. Kennwörter dürfen nur Zahlen und Buchstaben enthalten und müssen mindestens sechs Zeichen lang sein.
 - Sie können von Adobe Stock Photos E-Mails mit Angeboten und anderen Informationen abonnieren, indem Sie das entsprechende Kontrollkästchen aktivieren.
- 4** Klicken Sie zum Bestätigen der Änderungen auf „Speichern“. Klicken Sie auf „Zum Konto zurückkehren“, wenn Sie die Hauptseite „Ihr Konto“ wieder einblenden möchten, ohne die Änderungen zu speichern.

So ändern Sie die Adressdaten für Ihr Adobe Stock Photos-Konto


Sie können sowohl die standardmäßige Rechnungsadresse ändern als auch weitere Adressen hinzufügen. Die neuen Adressen müssen mit der Adresse für Ihre Kreditkartenabrechnung übereinstimmen, damit keine Probleme auftreten.

- 1** Klicken Sie auf die Schaltfläche „Ihr Konto“ .
- 2** Melden Sie sich an Ihrem Konto an.
- 3** Wählen Sie dann auf der Seite „Ihr Konto“ die Option „Ihre Adresse bearbeiten“ aus.
- 4** Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Geben Sie zum Ändern des mit der Standardadresse verbundenen Spitznamens einen neuen Namen in das Textfeld „Spitzname für Rechnungsadresse“ ein.
 - Ändern Sie die Standardadresse in den Textfeldern wie gewünscht.
 - Klicken Sie zum Hinzufügen einer neuen Adresse zu Ihrem Konto auf „Neue Adresse hinzufügen“. Füllen Sie anschließend die Textfelder aus.
 - Klicken Sie zum Bearbeiten nicht standardmäßiger Adressen auf die Schaltfläche „Bearbeiten“ unter der jeweiligen Adresse, und nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor.

- Aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Standard festlegen“ unterhalb einer Adresse, um diese als Standardeinstellung zu verwenden.
 - Um eine Adresse zu löschen, klicken Sie unterhalb der Adresse auf „Löschen“.
- 5** Klicken Sie zum Bestätigen der Änderungen auf „Speichern“. Klicken Sie auf „Zum Konto zurückkehren“, wenn Sie die Hauptseite „Ihr Konto“ wieder einblenden möchten, ohne die Änderungen zu speichern.


So ändern Sie die Zahlungsinformationen für Ihr Adobe Stock Photos-Konto

Sie können die gespeicherten Kreditkarteninformationen ändern sowie weitere Kreditkarten hinzufügen. Geben Sie die Kreditkartennummer ohne Leerzeichen oder Bindestriche ein. Sie können den einzelnen Kreditkarten Spitznamen zuweisen, um diese besser unterscheiden zu können.

- 1** Klicken Sie auf die Schaltfläche „Ihr Konto“ .
- 2** Melden Sie sich an Ihrem Konto an.
- 3** Wählen Sie dann auf der Seite „Ihr Konto“ die Option „Ihre Zahlungsinformationen bearbeiten“ aus.
- 4** Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Geben Sie zum Ändern des mit der Standardkreditkarte verbundenen Spitznamens einen neuen Namen in das Textfeld „Spitzname für Zahlung“ ein.
 - Die Standardkreditkartennummer ändern Sie, indem Sie in das Textfeld „Kreditkartennummer“ eine neue Nummer eingeben. Wählen Sie anschließend den Monat und das Jahr aus, in dem die neue Karte abläuft.
 - Klicken Sie zum Hinzufügen einer neuen Karte zu Ihrem Konto auf „Neue Zahlungsart hinzufügen“. Geben Sie dann einen Spitznamen und die Kreditkartennummer ein. Geben Sie anschließend das Ablaufdatum ein.
 - Sie löschen eine Zahlungsmethode, indem Sie unterhalb des zugehörigen Spitznamens auf „Löschen“ klicken.
- 5** Klicken Sie zum Bestätigen der Änderungen auf „Speichern“. Klicken Sie auf „Zum Konto zurückkehren“, wenn Sie die Hauptseite „Ihr Konto“ wieder einblenden möchten, ohne die Änderungen zu speichern.

So laden Sie bereits gekaufte Bilder von Adobe Stock Photos herunter

Um bereits gekaufte Fotos erneut herunterzuladen, benötigen Sie ein Adobe Stock Photos-Konto. Sie können die Fotos auch auf einen anderen Computer als den, der beim Einkauf ursprünglich verwendet wurde, herunterladen. (Weitere Informationen zu Einschränkungen finden Sie in der Lizenzvereinbarung.)

- 1** Klicken Sie auf die Schaltfläche „Ihr Konto“ .
- 2** Wählen Sie dann auf der Seite „Ihr Konto“ die Option „Frühere Bestellungen anzeigen“ aus.
- 3** Klicken Sie auf der Seite „Ihre früheren Bestellungen“ auf die Bestellnummer des Fotos (blau dargestellt), das Sie erneut herunterladen möchten.
- 4** Klicken Sie dann auf der Seite „Bestelldetails“ auf den Pfeil unterhalb von „Download“. Das Foto wird heruntergeladen. Gekaufte Bilder werden standardmäßig in folgendem Ordner gespeichert: Eigene Dateien/AdobeStockPhotos/Gekaufte Bilder (Windows) bzw. Dokumente/AdobeStockPhotos/Gekaufte Bilder (Mac OS).

So legen Sie Voreinstellungen für Adobe Stock Photos fest

- 1** Wählen Sie in Adobe Bridge „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ (Windows) bzw. „Bridge“ > „Voreinstellungen“ (Mac OS) aus.
- 2** Wählen Sie in der Liste auf der linken Seite „Adobe Stock Photos“ aus.
- 3** Legen Sie die folgenden Voreinstellungen fest und klicken Sie dann auf „OK“:

Miniaturen pro Suchgruppe Um die Anzahl der in einer Suchgruppe angezeigten Miniaturen zu definieren, wählen Sie im Menü „Miniaturen pro Suchgruppe“ eine Option aus.

Sprache für die Suche Um die Suche mit einer anderen Sprache durchzuführen, wählen Sie im Menü „Sprache für die Suche“ die gewünschte Sprache aus. Die meisten Ergebnisse erzielen Sie, wenn Sie als Suchsprache Englisch verwenden. Diese Einstellung wirkt sich nicht auf die Sprache der Benutzeroberfläche aus.

Zielordner für Downloads Um einen neuen Standardordner zum Speichern von Fotos, heruntergeladenen Kompositionen und gekauften Fotos auszuwählen, klicken Sie auf „Speicherort ändern“. Klicken Sie auf „Zurücksetzen“, um den ursprünglichen Speicherort wiederherzustellen.

Land für Rechnung oder eine Region Um das standardmäßige Rechnungsland zu ändern, wählen Sie im Menü „Land für Rechnung“ den Namen eines Landes aus. Die neben dem Menü „Land für Rechnung“ angezeigte Währung ist ggf. nicht die Landeswährung (es werden nicht alle Währungen unterstützt). Es handelt sich hierbei um die von Adobe für das jeweilige Land unterstützte Währung. Die Kreditkarte wird in der unterstützten Währung belastet.

Warnmeldungen Um Meldungen ein- oder auszublenden, die beim Herunterladen einer Komposition oder beim Hinzufügen eines Fotos zu Ihrem Warenkorb angezeigt werden, müssen Sie das Kontrollkästchen „Nach dem Herunterladen von Komposition Meldung anzeigen“ bzw. „Nach dem Hinzufügen eines Bildes zum Warenkorb Meldung anzeigen“ aktivieren oder deaktivieren.

Automatischer Download in den Standardordner Um Fotos automatisch im Standardordner zu speichern, aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Bilder nach dem Kauf automatisch herunterladen“. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie ein Verzeichnis für die Speicherung der Fotos auswählen möchten (z. B. in einem Adobe Version Cue-Projekt oder einem anderen projektspezifischen Ordner auf Ihrem Computer).

Download nach unterbrochener Verbindung Um den Download automatisch wieder aufzunehmen, wenn die Verbindung unterbrochen wurde, aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Beim Starten von Bridge unterbrochene Downloads wiederaufnehmen“.

Kapitel 5: Aufnehmen, Digitalisieren und Importieren

Ermitteln von Assets

Aufnehmen, Digitalisieren und Importieren

Um Mediendateien (Assets) in ein Adobe Premiere Pro-Projekt einzufügen, können Sie diese je nach Originalmaterial aufnehmen, digitalisieren oder importieren.

Aufnehmen Sie nehmen digitale Videodateien von Band auf. Dabei werden diese vom Originalvideoband auf die Festplatte übertragen. Alle digitalen Camcorder und andere digitale Geräte zeichnen Videos im digitalen Format auf. Die Daten müssen jedoch aufgenommen (auf die Festplatte übertragen) werden, bevor sie mit Adobe Premiere Pro in einem Projekt bearbeitet werden können. Über die Aufnahmefunktion von Adobe Premiere Pro in Verbindung mit einem digitalen Anschluss oder einer Aufnahmekarte (z. B. IEEE 1394 oder SDI) können Sie digitale Videos von Bändern aufnehmen und als Dateien auf der Festplatte speichern, um sie dann Ihrem Projekt hinzuzufügen.

Digitalisieren Sie digitalisieren analoge Videodaten. Analoge Videos werden mit Hilfe von analogen Camcordern und anderen analogen Geräten aufgezeichnet. Die Daten müssen digitalisiert (in ein digitales Format konvertiert) werden, damit sie von einem Computer gespeichert und verarbeitet werden können. Über die Aufnahmefunktion von Adobe Premiere Pro in Verbindung mit einer Digitalisierungskarte bzw. einem Gerät, das analoge Videos in das Digitalformat konvertieren kann, können Sie analoge Videodaten als digitale Dateien speichern, die Adobe Premiere Pro lesen kann.

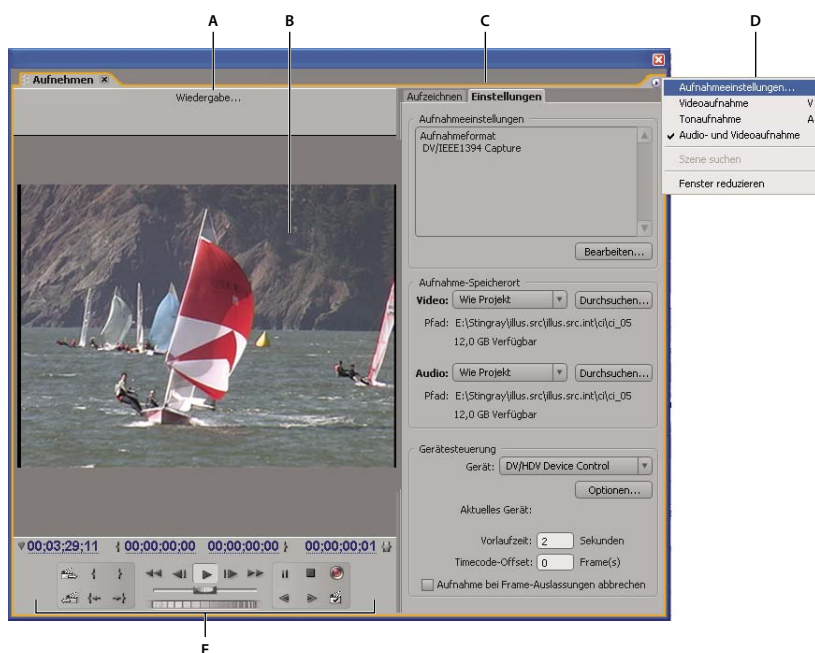
Importieren Mit dem Befehl „Importieren“ fügen Sie auf der Festplatte bereits vorhandene Dateien (z. B. Standbilder oder heruntergeladene Audiodateien) in ein Adobe Premiere Pro-Projekt ein. Mit Adobe Premiere Pro können Sie zahlreiche digitale Dateitypen importieren.

Aufnahmefenster

Verwenden Sie das Aufnahmefenster (Auswahl von „Datei“ > „Aufnehmen“), um digitale oder analoge Video- und Audiodaten aufzunehmen. Das Fenster enthält einen Vorschaubereich, in dem die laufende Aufnahme der Videodaten angezeigt wird, Steuerelemente für die Aufnahme mit oder ohne Gerätesteuerung, ein Einstellungsfenster für die Bearbeitung der Aufnahmeeinstellungen und ein Aufzeichnungsfenster zum Aufzeichnen von Clips für Batchaufnahmen. Aus praktischen Gründen stehen einige Optionen aus dem Aufnahmefenster auch im Menü des Aufnahmefensters zur Verfügung.

Sie können Quellgeräte wie Camcorder und Rekorder direkt im Aufnahmefenster steuern, wenn Ihr Computer über einen IEEE 1394-, RS-232-, RS-422-, LANC- oder Control-M-Controller verfügt, der mit Adobe Premiere Pro kompatibel ist. Wenn das Quellgerät nicht über eine dieser Schnittstellen verfügt, können Sie das Aufnahmefenster trotzdem verwenden. Sie müssen die Vorgänge Spulen, Starten und Stoppen jedoch mit Hilfe der Bedienelemente des Geräts ausführen.

Hinweis: Schließen Sie das Aufnahmefenster, wenn Sie keine Daten in Adobe Premiere Pro aufzeichnen. Wenn das Aufnahmefenster geöffnet ist, steht es im Vordergrund. Daher wird in diesem Fall während der Videobearbeitung oder -vorschau die Ausgabe an das DV-Gerät deaktiviert und möglicherweise die Leistung verringert.



Aufnahmefenster

A. Statusbereich B. Vorschau C. Registerkarten D. Fenstermenü E. Gerätesteuerung

So legen Sie das Aufnahmeformat fest

- 1 Wählen Sie nach dem Öffnen eines Projekts „Projekt“ > „Projekteinstellungen“ > „Aufnehmen“.
- 2 Wählen Sie im Menü „Aufnahmeformat“ geeignete Einstellungen für das Originalmaterial aus.

So legen Sie die Voreinstellungen für die Aufnahme fest

- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Aufnehmen“.
- 2 Geben Sie an, ob die Aufnahme bei ausgelassenen Frames abgebrochen werden soll, ausgelassene Frames eine Meldung hervorrufen sollen oder ob eine Batchprotokolldatei angelegt werden soll.
- 3 Geben Sie an, ob für die Gerätesteuerung der Timecode verwendet werden soll. Wenn Sie einen Gerätecontroller verwenden (z. B. für RS-422/232- oder LANC-gesteuerte Geräte), kann Adobe Premiere Pro mit Hilfe der zuletzt getroffenen Auswahl den vom Controller bereitgestellten Timecode aufnehmen. Die Anwendung muss dann nicht versuchen, den ggf. vorhandenen Timecode des Originalbands zu verwenden.

Dateigrößenbeschränkungen

Adobe Premiere Pro schränkt die Dateigröße nicht ein. Die maximale Dateigröße kann jedoch durch Ihre Aufnahmekarte, das Betriebssystem oder die Festplatte beschränkt sein. Lesen Sie im Handbuch Ihrer Aufnahmekarte und Festplatte nach, welche Dateigrößen unterstützt werden.

Das Format Ihrer Festplatte wirkt sich direkt auf die Fähigkeit zum Umgang mit großen Dateien aus. Bei einer FAT32-Formatierung unterliegen Dateien einer Beschränkung von 4 GB, was ca. 18 Minuten Videolaufzeit entspricht. Bei einer NTFS-Formatierung sind Dateigrößen nicht eingeschränkt. Es kann jedoch sein, dass die Dateien aufgrund von anderen Komponenten Ihres Videobearbeitungssystems Beschränkungen unterliegen. Sie sollten daher NTFS-formatierte Datenträger als Arbeitslaufwerke für die Videoaufnahme und als Ziellaufwerke für den Export von Videodateien verwenden.

Unterstützte Dateiformate für den Import

In Adobe Premiere Pro können unterschiedliche Video- und Audioformate importiert werden. Die Anwendung unterstützt außerdem 10-Bit-Farbtiefe, die für die Bearbeitung von Standard- und HD-Filmmaterial erforderlich ist.

Die Dateiformatunterstützung erfolgt über Software-Zusatzmodule. Die meisten Softwaremodule werden automatisch mit Adobe Premiere Pro installiert.

Unterstützte Videodateiformate und Animationsdateiformate

Sie können die folgenden Video- und Animationsdateiformate importieren:

- ASF
- Type 2 AVI
- MPEG, MPE, MPG, M2V
- QuickTime (MOV; erfordert QuickTime Player)
- DLX
- Windows Media File (WMV)
- GIF-Animation
- Filmstrip (FLM)

Hinweis: AVI-Clips vom Typ 1 müssen gerendert werden, bevor sie von einem DV-Gerät als Vorschau angezeigt werden können. Fügen Sie hierzu den Type 1 AVI-Clip zu einer Sequenz in einem DV-Projekt hinzu und erstellen Sie eine Vorschaudatei dieses Schnittfensterabschnitts.

Unterstützte Audiodateiformate

Sie können die folgenden Audiodateiformate importieren:

- Audio Interchange File Format (AIFF)
- AVI
- MP3,
- MPEG, MPG
- QuickTime (MOV; erfordert QuickTime Player)
- WAVE (WAV)
- WMA

Unterstützte Standbild-Dateiformate

Sie können die folgenden Standbilddateiformate importieren:

- Adobe Illustrator (AI)
- Adobe Photoshop (PSD)
- Bitmap (BMP, DIB, RLE)
- EPS
- GIF
- ICO
- JPEG, JPE, JPG, JFIF
- PCX
- PICT, PIC, PCT
- Portable Network Graphics (PNG)
- PTL, PRTL (Adobe Title Designer)
- Targa (TGA, ICB, VDA, VST)
- TIFF
- PSQ

Hinweis: Sie können Dateien aus Adobe Illustrator und Adobe Photoshop mit Ebenen als Sequenz importieren.

Unterstützte Videoprojektdateiformate

Sie können die folgenden Videoprojektdateiformate importieren:

- Adobe Premiere 6.0 oder 6.5 (PPJ)
- Adobe Premiere Pro (PRPROJ)
- Advanced Authoring Format (AAF)
- After Effects Project (AEP)
- EDL
- PLB

Siehe auch

„Unterstützte Dateiformate für den Export“ auf Seite 374

Gerätesteuerung

Wissenswertes über die Gerätesteuerung

Mit der Gerätesteuerung von Adobe Premiere Pro können Sie mühelos automatische Videoaufnahmen erstellen und Sequenzen auf Band exportieren. Sie können Camcorder und Rekorder präzise steuern, indem Sie die Funktionen „Aufnehmen“ und „Batchaufnahme“ verwenden. Mit Hilfe der Gerätesteuerung können Sie im Aufnahme Fenster einzelne Clips protokollieren und diese Clips dann mit dem Befehl „Batchaufnahme“ automatisch aufnehmen.

Adobe Premiere Pro steuert Geräte über die integrierte Unterstützung von IEEE 1394 und von kompatiblen RS-232-, RS-422-, LANC- und Control-M-Controllern. Falls Ihr Gerät nicht automatisch erkannt wird, müssen Sie die entsprechende Einrichtung durchführen. Vergewissern Sie sich vor der Einrichtung der Gerätesteuerung, dass Ihr Camcorder oder Videogerät die externe Gerätesteuerung unterstützt und dass Sie ein geeignetes Kabel für den Anschluss an Ihren Controller bzw. Computer verwenden.

So richten Sie ein Projekt für die Gerätesteuerung ein

Die grundlegenden Einstellungen für die Gerätesteuerung befinden sich unter „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Gerätesteuerung“. Außerdem finden Sie weitere Optionen im Einstellungsbereich des Aufnahme Fensters unter „Gerätesteuerung“. Diese Einstellungen gelten für das gesamte Projekt.

- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Aufnehmen“.
- 2 Wählen Sie eine oder mehrere Aufnahmeoptionen. Wenn Sie einen Gerätecontroller verwenden, der seinen eigenen Timecode erzeugt (z. B. ein LANC-Controller für einen Hi8-Camcorder), wählen Sie „Gerätesteuerungs-Timecode verwenden“. Bei dieser Option wird der nicht lesbare Timecode des Bandes durch den Timecode des Controllers ersetzt. Klicken Sie auf „OK“.
- 3 Wenn aufgenommene Clips in einer bestimmten Projektablage gespeichert werden sollen, vergewissern Sie sich, dass das Projekt geöffnet und die Ablage im Projekt Fenster vorhanden ist.
- 4 Wählen Sie „Datei“ > „Aufnehmen“.
- 5 Klicken Sie im Bereich „Einstellungen“ auf „Bearbeiten“, um zu überprüfen, ob die Aufnahmeeinstellungen für Ihr Gerät angemessen sind.
- 6 Klicken Sie auf „Speichern“, um die vorgenommenen Einstellungen zu speichern. Klicken Sie auf „OK“, wenn Sie für Ihr Gerät die richtigen Einstellungen gewählt haben.
- 7 Überprüfen Sie unter „Einstellungen“ im Bereich „Aufnahme-Speicherort“, ob die Laufwerke, die Sie für Video- und Audioaufnahmen angegeben haben, über ausreichend freien Speicherplatz verfügen. Wenn Sie den Speicherort ändern

möchten, wählen Sie „Benutzerdefiniert“ aus dem Menü „Video“ bzw. „Audio“, klicken Sie auf „Durchsuchen“, legen Sie den Speicherort fest und klicken Sie auf „OK“.

8 Wenn keine Gerätesteuerung eingerichtet wurde, wählen Sie im Bereich „Gerätesteuerung“ im Menü „Geräte“ einen Eintrag und klicken Sie für dessen Einrichtung auf „Optionen“. Die Optionen richten sich nach dem ausgewählten Gerät. Informationen hierzu finden Sie in der Dokumentation des Gerätetreibers.

9 Testen Sie im Aufnahme Fenster die Schaltflächen für die Gerätesteuerung, um sicherzustellen, dass diese funktionieren und dass das Video im Vorschaubereich angezeigt wird.

10 Klicken Sie auf „Aufzeichnen“. Stellen Sie im Bereich „Einrichten“ sicher, dass die Einstellungen im Menü „Aufnehmen“ richtig sind, und wählen Sie ggf. eine Ablage aus der Liste aus. Wenn keine Ablage ausgewählt ist oder die Ablageliste leer ist, werden aufgenommene Clips im Projektfenster angezeigt.

11 Geben Sie bei Bedarf Informationen in den Bereich „Clipdaten“ ein.

Hinweis: Um Missverständnisse zu vermeiden, sollten Sie einen eindeutigen Bandnamen auswählen. Je nach Gerätesteuerungs-Software müssen Sie unter „Bandname“ ggf. jedes Mal einen neuen Namen angeben, wenn Sie ein neues Band einlegen. Die anderen Optionen sind nicht erforderlich.

So richten Sie ein Gerät für die Gerätesteuerung ein

Adobe Premiere Pro unterstützt die Gerätesteuerung für Camcorder, Videorekorder und ähnliche Geräte. DV- und HDV-Geräte werden über IEEE 1394-Anschlüsse und serielle Geräte über RS-232-, RS-422-, LANC- oder Control-M-Controller des jeweiligen Computers gesteuert.

1 Öffnen Sie das Dialogfeld „Gerätesteuerungs-Voreinstellungen“ auf eine der folgenden Weisen:

- Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Gerätesteuerung“.
- Klicken Sie im Bereich „Aufnehmen“ auf „Einstellungen“.

2 Wählen Sie im Menü „Geräte“ den zu steuernden Gerätetyp aus.

3 Klicken Sie auf „Optionen“ und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie ein DV- oder SDI-Gerät angeschlossen haben, wählen Sie Marke und Typ des Geräts aus. Wenn Ihr Gerät nicht aufgeführt ist, klicken Sie auf „Online gehen für Geräteinfos“.
- Wenn Sie ein serielles Gerät angeschlossen haben, legen Sie Einstellungen für „Protokoll“, „Anschluss“, „Zeitquelle“ und „Timebase“ fest.

4 Überprüfen Sie im Dialogfeld „DV-Gerätesteuerungs-Optionen“ die Statusanzeige:

Offline Das Gerät wird in Adobe Premiere Pro nicht erkannt und Sie müssen alle Anschlüsse und Einstellungen überprüfen.

Festgestellt Das Gerät wird in Adobe Premiere Pro erkannt, das Band kann jedoch nicht gesteuert werden (weil evtl. kein Band eingelegt ist).

Online Das Gerät wird in Adobe Premiere Pro erkannt und das Band kann gesteuert werden. Klicken Sie auf „OK“.

5 Geben Sie im Bereich „Gerätesteuerung“ des Einstellungsfensters je nach Bedarf die folgenden Optionen an:

Vorlaufzeit Gibt an, wie weit Adobe Premiere Pro vor dem In-Point damit beginnt, das Band vor der Aufnahme abzuspielen. Der angemessene Wert richtet sich nach dem verwendeten Gerät.

Timecode-Verschieb Gibt die Anzahl von Frames an, die für die Anpassung des eingebetteten Timecodes des aufgenommenen Videos verwendet werden. Bei diesem Schritt wird der Timecode der aufgenommenen Frames an die Timecodes der entsprechenden Frames auf dem Originalband angepasst.

So kalibrieren Sie ein RS-422- oder RS-232-Gerät

1 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Auf Band ausgeben“.




2 Klicken Sie auf „Optionen“.


3 Geben Sie je nach verwendetem Gerät in den Feldern „Filmstart verzögern“, „Manuelles Timing der Bearbeitung“ und „Vorspann“ die Anzahl der zu verschiebenden Frames ein.


So steuern Sie ein RS-422- oder RS-232-Gerät



- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Gerätesteuerung“.
- 2 Wählen Sie im Menü „Geräte“ die Option „Serielle Gerätesteuerung“ aus.
- 3 Klicken Sie auf „Optionen“.
- 4 Wählen Sie im Bereich „VTR- und Anschlusssteuerung“ ein Protokoll und einen Anschluss für das Gerät aus.
- 5 Wählen Sie im Bereich „Zeitsteuerung“ eine Zeitquelle und Timebase für das Gerät aus.

Gerätesteuierungen im Aufnahmefenster


Sie können die Steuerelemente im Aufnahmefenster verwenden, um das Gerät während der Aufzeichnung von Clips zu bedienen. Mit dem Jog-Regler  können Sie schnell zu benachbarten Frames navigieren und mit dem Shuttle-Regler  können Sie die Bandgeschwindigkeit beim Vorwärts- oder Rückwärtsabspielen ändern. Mit der Schaltfläche „Aufnehmen“  können Sie eine manuelle Aufnahme beginnen.

Wenn Sie bei gestopptem Band auf die Schaltfläche „Zurückspulen“  klicken, wird das Band mit voller Geschwindigkeit zurückgespult. Wenn Sie zurückspulen, während das Band abgespielt oder angehalten wird, wird das Video beim Zurückspulen im Vorschaubereich angezeigt.

Wenn Sie bei gestopptem Band auf die Schaltfläche „Schneller Vorlauf“  klicken, wird das Band mit voller Geschwindigkeit vorgespult. Wenn Sie vorspulen, während das Band abgespielt oder angehalten wird, wird das Video beim Vorspulen im Vorschaubereich angezeigt.

Wenn Sie auf die Schaltfläche „Vorherige Szene“  klicken, springt das Band zum vorherigen Startpunkt zurück und geht in den Pause-Zustand. Wenn Sie auf die Schaltfläche „Nächste Szene“  klicken, springt das Band zum Startpunkt der nächsten Szene und geht in den Pause-Zustand.

Sie können Ihr Gerät auch mit den Tasten „J“, „K“ und „L“ steuern. Mit „J“ spulen Sie das Band zurück, mit „L“ spulen Sie das Band vor und mit „K“ halten Sie die Wiedergabe an. Die Geschwindigkeit des Spulvorgangs wird bei jedem Drücken der Taste „J“ bzw. „L“ erhöht. Um jeweils nur einen Frame zurück- oder vorzuspulen, halten Sie die Taste „K“ gedrückt, während Sie einmal die Taste „J“ bzw. „L“ drücken. Um das Band langsam zurück- oder vorzuspulen, drücken Sie „K“+„J“ bzw. „K“+„L“.

 Informationen zur Bedienung der Steuerelemente im Aufnahmefenster über die Tastatur finden Sie in den QuickInfos im Aufnahmefenster. Sie können die Tastaturbefehle über den Befehl „Bearbeiten“ > „Anpassung der Tastatur“ ändern. Sie können auch auf eine Bandposition zugreifen, indem Sie den entsprechenden Timecode in das Feld „In-Point“ bzw. „Out-Point“ des Aufnahmefensters eingeben und die Eingabetaste drücken.

Aufnehmen und digitalisieren

Systemanforderungen für die Aufnahme

Für die Aufnahme digitaler Videodaten muss das Bearbeitungssystem über folgende Komponenten verfügen:

- Für DV- oder HDV-Filmmaterial benötigen Sie einen OHCI-kompatiblen IEEE 1394-Anschluss (FireWire, iLink) bzw. eine entsprechende Aufnahmekarte oder eine OHCI-inkompatible IEEE 1394-Aufnahmekarte, die über spezielle Voreinstellungen, Treiber und Plug-Ins für Adobe Premiere Pro verfügt.
- Für HD-Filmmaterial benötigen Sie eine Adobe Premiere Pro-kompatible HD-Aufnahmekarte mit SDI-Eingang. Adobe Premiere Pro unterstützt standardmäßig AJA-HD-SDI-Karten.
- Einen Codec (Compressor/Decompressor) für die Art der aufzunehmenden Daten. Adobe Premiere Pro verfügt über eigene Codecs zum Importieren von DV- und HDV-Material. Für anderes Material sind Codecs in Form von Plug-In-Software erhältlich. In einige Aufnahmekarten sind Hardware-Codecs integriert.
- Eine Festplatte, die für die Datenrate der digitalen Videodaten geeignet ist, die Sie aufnehmen möchten.
- Ausreichend Festplattenspeicher für die Aufnahme. Die Länge des aufgenommenen Clips ist ggf. durch das Betriebssystem beschränkt.

- Ein Projekt, das mit einer Vorgabe im Dialogfeld „Neues Projekt“ erstellt wurde, wobei alle Einstellungen dem aufzunehmenden Filmmaterial entsprechen.

Hinweis: Bei einigen DV- und HDV-Camcordern muss das Netzgerät angeschlossen sein, um den IEEE 1394-Port zu aktivieren. Bei anderen Camcordern wird der Schlaf- oder Demo-Modus eingeschaltet, wenn sie sich ohne Bandaktivität für eine gewisse Zeit im Kamera-Modus befinden. Zur Vermeidung hieraus entstehender Probleme sollten Sie den Camcorder an das Netzgerät anschließen, wenn Sie ihn für Videoaufnahmen oder das Dubbing vorbereiten. Wechselt der Camcorder bei angeschlossenem Netzgerät in den Demo-Modus, deaktivieren Sie diese Funktion über das Menüsystem des Geräts.

So bereiten Sie digitale Videoaufnahmen vor

1 Wenn Sie das Digitalgerät per IEEE 1394 oder SDI an Ihren Computer angeschlossen haben, schalten Sie das Gerät ein und führen einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn es sich um eine Kamera handelt, stellen Sie den Wiedergabemodus ein, der ggf. durch VTR oder VCR gekennzeichnet ist.
- Wenn es sich um einen Videorekorder handelt, überprüfen Sie, ob der DV-Ausgang richtig eingestellt ist.

Hinweis: Stellen Sie an der Kamera keinen Aufzeichnungsmodus ein.

2 Starten Sie Adobe Premiere Pro. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, wenn der Willkommensbildschirm angezeigt wird:

- Klicken Sie auf „Neues Projekt“, wählen Sie die gewünschte Vorgabe im Bereich „Vorgaben laden“ aus und klicken Sie auf „OK“.
- Wählen Sie ein vorhandenes Projekt aus. Das Projekt muss eine Vorgabe verwenden, die den Video- und Audioeinstellungen des aufzunehmenden Filmmaterials entspricht.

3 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Arbeitslaufwerke“ und geben Sie unter „Videoaufnahme“ und „Audioaufnahme“ einen Speicherort ein.

Hinweis: Adobe Premiere Pro unterstützt Videos mit einer hohen Farbtiefe (größer als 8 Bit), was für die Bearbeitung von Standard- und HD-Material erforderlich ist.

So führen Sie Aufnahmen ohne Gerätesteuerung durch

Wenn Sie kein Gerät besitzen, das von Adobe Premiere Pro gesteuert werden kann, können Sie Videos manuell aufnehmen. Sie müssen dazu sowohl die Steuerelemente am Wiedergabegerät als auch die Steuerelemente im Aufnahmefenster in Adobe Premiere Pro manuell bedienen.

- 1** Schließen Sie den Videorekorder/Camcorder an den Computer an.
- 2** Wählen Sie „Datei“ > „Aufnehmen“.
- 3** Wählen Sie im Bereich „Einrichten“ des Aufzeichnungsfensters einen Medientyp aus dem Menü „Aufnehmen“ aus.
- 4** Spulen Sie mit den Bedientasten am Videorekorder/Camcorder das Band einige Sekunden vor den Frame, bei dem die Aufnahme beginnen soll.
- 5** Drücken Sie die Wiedergabetaste am Videorekorder bzw. Camcorder und klicken Sie anschließend im Aufnahmefenster auf die rote Schaltfläche „Aufnehmen“.
- 6** Nehmen Sie nach Ablauf des Filmmaterials einige Sekunden mehr auf, um noch etwas Platz für die Bearbeitung zu haben. Drücken Sie die Esc-Taste, um die Aufnahme zu stoppen.

Wenn das Dialogfeld „Aufgenommene Datei speichern“ angezeigt wird, geben Sie Aufzeichnungsdaten ein und klicken Sie auf „OK“. Die neue Datei wird im Projektfenster aufgeführt und an dem Ort gespeichert, der im Einstellungsbereich des Aufnahmefensters angegeben wurde.

Aufnehmen mit Gerätesteuerung

Wenn ein Gerät und ein Projekt ordnungsgemäß eingerichtet sind, können Sie mit der Aufnahme von Clips über die Gerätesteuerung beginnen. Sie können ein gesamtes Band aufnehmen oder Sie können für jeden Clip In-Points und Out-Points angeben und den Clip dann aufnehmen. Sie können für eine beliebige Anzahl von Clips In-Points und Out-Points aufzeichnen und diese Clips mit Adobe Premiere Pro dann in beliebiger Zusammenstellung im Batch aufnehmen.

So nehmen Sie ein gesamtes Band auf

- 1 Vergewissern Sie sich im Aufnahmefenster, dass Ihr Gerät online ist. Dies wird über dem Vorschaubereich angezeigt.
- 2 Legen Sie ein Band in Ihr Gerät ein. Adobe Premiere Pro fordert Sie auf, einen Namen für das Band einzugeben. Stellen Sie sicher, dass Sie nicht zwei Bändern den gleichen Namen geben.



Fügen Sie ggf. dem Namen eine eindeutige Nummer hinzu, um eine doppelte Verwendung des Namens zu verhindern.

- 3 Wählen Sie im Bereich „Einrichten“ des Aufzeichnungsfensters einen Medientyp aus dem Menü „Aufnehmen“ aus.
- 4 Spulen Sie das Band an seinen Anfang zurück.
- 5 Wenn Sie für jede neue Szene des Bands eine eigene Datei erstellen möchten, aktivieren Sie im Aufnahmefenster die Option „Szene suchen“.
- 6 Wenn Sie über die In- und Out-Points des Clips hinaus Frames aufnehmen möchten, geben Sie im Aufnahmefenster unter „Zusatzframes“ die Anzahl der Frames an.
- 7 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Band“.

So wählen Sie einen Clip und nehmen ihn auf

- 1 Vergewissern Sie sich im Aufnahmefenster, dass Ihr Gerät online ist. Dies wird über dem Vorschaubereich angezeigt.
- 2 Legen Sie ein Band in Ihr Gerät ein. Adobe Premiere Pro fordert Sie auf, einen Namen für das Band einzugeben. Stellen Sie sicher, dass Sie nicht zwei Bändern den gleichen Namen geben.
- 3 Wählen Sie im Bereich „Einrichten“ des Aufzeichnungsfensters einen Medientyp aus dem Menü „Aufnehmen“ aus.
- 4 Verwenden Sie die Steuerelemente im Aufnahmefenster, um zum ersten aufzunehmenden Frame zu wechseln, und klicken Sie auf die Schaltfläche „In-Point setzen“. Rufen Sie dann den letzten aufzunehmenden Frame auf und klicken Sie auf die Schaltfläche „Out-Point setzen“.
- 5 Wenn Sie über die In- und Out-Points des Clips hinaus Frames aufnehmen möchten, geben Sie im Aufnahmefenster unter „Zusatzframes“ die Anzahl der Frames an.
- 6 Klicken Sie dann im Aufnahmebereich des Aufzeichnungsfensters auf die Schaltfläche „In/Out“, um den angegebenen Clip aufzunehmen.

Siehe auch

„So richten Sie ein Projekt für die Gerätesteuerung ein“ auf Seite 66


„So richten Sie ein Gerät für die Gerätesteuerung ein“ auf Seite 67

So verwenden Sie die automatische Szenensuche

Anstatt In- und Out-Points manuell aufzuzeichnen, können Sie die Funktion „Szene suchen“ verwenden. Mit „Szene suchen“ wird das Video auf Szenenunterbrechungen untersucht, die auf dem Zeit- bzw. Datumstempel beruhen. Diese entstehen zum Beispiel, wenn Sie die während der Aufnahme die Pause-Taste der Kamera drücken. Wenn „Szene suchen“ bei der Aufnahme aktiviert ist, nimmt Adobe Premiere Pro automatisch bei jeder Szenenunterbrechung eine separate Datei auf. Diese Option funktioniert sowohl bei der Aufnahme eines ganzen Bands als auch bei der Aufnahme von Abschnitten zwischen bestimmten In- und Out-Points. Wenn „Szene suchen“ aktiviert ist und bei der Aufnahme In- und Out-Points verwendet werden, kann es sein, dass die Clips zwischen diesen In- und Out-Points unterbrochen werden, wenn eine Szenenunterbrechung erkannt wird.

„Szene suchen“ zeichnet ohne Beeinflussung des Bandlaufs Szenen für die Batchaufnahme auf. Zudem werden Szenen aufgezeichnet, die durch Unterbrechungen des Timecodes gekennzeichnet sind.

❖ Führen Sie im Aufnahmefenster einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie unter dem Bild auf die Schaltfläche „Szene suchen“ .
- Aktivieren Sie im Aufnahmebereich des Aufzeichnungsfenster die Option „Szene suchen“.

Allgemeine Aufnahme Probleme

Sehen Sie in der Hilfe von Adobe Premiere Pro oder in der Dokumentation Ihrer Kamera, Ihres Videorekorders oder Ihrer Aufnahmekarte nach, wenn bei der Aufnahme von digitalem Videomaterial Probleme auftreten. Zusätzlich finden Sie technischen Support auf der Website von Adobe. Folgende Probleme können beim Aufnehmen von digitalen Videodaten auftreten:

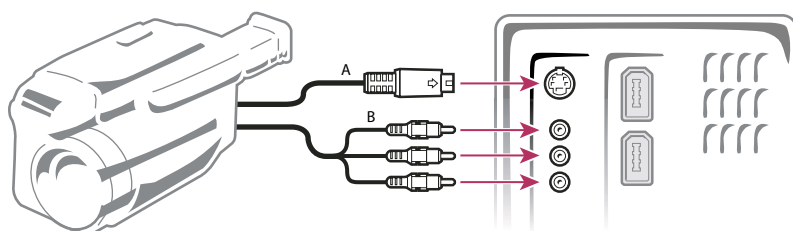
- Wenn Ihr Gerät (Kamera oder Rekorder) in den Schlaf-Modus wechselt, schließen Sie das Aufnahmefenster und öffnen Sie es wieder. Sie können das Aufnahmefenster auch schließen, das Gerät aus- und wieder einschalten und es dann erneut öffnen. Sie können den Schlaf-Modus an vielen Kameras deaktivieren, indem Sie das Netzgerät anschließen und das Band auswerfen.
- Wenn das Video im Aufnahme- oder Monitorfenster grobkörnig angezeigt wird, wurde eventuell die Anzeigequalität in Adobe Premiere Pro herabgesetzt, ohne dass die Aufnahmequalität beeinträchtigt wurde. Das Video wird in der von Ihnen angegebenen Qualität aufgenommen und gespeichert und stets in dieser Qualität auf NTSC- und PAL-Monitoren abgespielt. Auf langsameren Systemen reduziert Adobe Premiere Pro ggf. die Qualität der Aufnahmevorschau, um genügend Prozessorressourcen für erstklassige Aufnahmen zu gewährleisten.
- Wird das Videobild nicht im Aufnahmefenster angezeigt, prüfen Sie die Einstellungen für Gerätesteuerung und Aufnahme. Starten Sie Adobe Premiere Pro bei eingeschaltetem Gerät neu.
- Prüfen Sie bei nicht synchronen Ton- und Bildaufnahmen, ob zwischen den Aufnahmen Bandabschnitte übersprungen (d. h. nicht aufgezeichnet) wurden. Leere Bandbereiche weisen keinen Timecode auf, was zu Unterbrechungen beim Zeitmodus der Kamera führen kann. Werden diese leeren Bereiche aufgenommen, überträgt die Kamera zwar keine gültigen Frames, die Zeit wird aber weiterhin markiert.
- Wenn keine Audiodaten aufgenommen werden, sollten Sie versuchen, Audiodaten über den entsprechenden Eingang des Computers und die Lautsprecher des Computers wiederzugeben, ohne eine Aufnahme durchzuführen. Wenn Sie keine Töne hören, ist die Audioquelle u. U. nicht richtig angeschlossen oder die Audioparameter sind nicht richtig eingestellt. Überprüfen Sie die Hardwareanschlüsse, die Einstellungen unter „Sounds und Audiogeräte“ in der Windows-Systemsteuerung sowie die Mixereinstellungen. Lesen Sie eventuell auch die Dokumentation zu Ihrer Soundkarte. Klicken Sie in Adobe Premiere Pro auf „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ und überprüfen Sie die Einstellungen unter „Audio“, „Audiogeräte“ und „Audioausgabe zuordnen“.

So ermitteln Sie, ob das Gerät online ist

- 1 Klicken Sie auf „Datei“ > „Aufnehmen“.
- 2 Klicken Sie im Bereich „Gerätesteuerung“ des Einstellungsfensters auf „Optionen“.
- 3 Klicken Sie im Dialogfeld „Optionen“ auf „Status prüfen“.

Digitalisieren von analogen Videos

Um Videodaten bearbeiten zu können, die in analogem Format vorliegen, müssen Sie die Daten zuerst digitalisieren. Dies kann erfolgen, indem Sie das Videosignal entweder durch einen digitalen Camcorder leiten, der das Signal direkt digitalisieren kann, oder durch ein Digitalisiergerät, das auf Ihrem Computer installiert ist. Als Alternative können Sie ein Dubbing des analogen Materials in digitales Format durchführen und die Videodaten dann auf normale Weise von einem digitalen Gerät über eine Aufnahmekarte aufnehmen. Je nach Ausrüstung kann es sein, dass Sie analoge Videodaten verschiedener Signaltypen wie Component Video, Composite Video und S-Video digitalisieren können. Bei einigen Arten von Digitalisierungsausrüstung ist auch die Gerätesteuerung möglich. Die Verbindung zu Ihrem Quellgerät wird dazu über RS-232-, RS-422-, LANC- oder Control-M-Anschlüsse hergestellt. Auf diese Weise können Sie das Gerät über das Aufnahmefenster von Adobe Premiere Pro steuern und Batchaufnahmen durchführen. Beachten Sie hierzu die Anleitungen Ihres Camcorders und Ihrer Digitalisierungs- bzw. Aufnahmekarte.



Analoge Videoanschlüsse

A. S-Video-Anschluss B. Anschlüsse für Composite Video und Audio links/rechts

Wissenswertes über Aufnahmekarteneinstellungen


Einige in Adobe Premiere Pro verfügbaren Aufnahmeeinstellungen stammen eventuell aus der Plug-In-Software, die im Lieferumfang Ihrer Digitalisierungs- bzw. Aufnahmekarte enthalten war. Die genauen Optionen und unterstützten Formate können wegen der Unterschiede zwischen den Karten unterschiedlicher Anbieter variieren. Aufgrund dieser komplexen Beziehung zwischen den Videoaufnahmekarten und Adobe Premiere Pro ist es unter Umständen schwierig herauszufinden, welcher Teil des Systems für eine bestimmte Option oder einen bestimmten Fehler verantwortlich ist. Adobe und die meisten Hersteller von Aufnahmekarten stellen Online-Dokumente zur Fehlerbehebung zur Verfügung, mit denen Sie feststellen können, ob eine Option oder ein Problem auf die Videoaufnahmekarte und die dazugehörige Software oder auf Adobe Premiere Pro zurückzuführen ist. Suchen Sie auf der Website von Adobe Premiere Pro und der Website des Herstellers der Aufnahmekarte nach entsprechenden Informationen zur Fehlerbehebung.


Bei den meisten unterstützten Videoaufnahmekarten wird eine Einstellungsdatei (Vorgaben) installiert, die Sie in Adobe Premiere Pro im Dialogfeld „Neues Projekt“ im Bereich „Vorgaben laden“ auswählen können. Diese Vorgabe legt automatisch alle Aufnahmeeinstellungen fest, damit Ihre Aufnahmekarte optimal unterstützt wird. Um optimale Ergebnisse zu erzielen, sollten Sie die Vorgaben der Aufnahmekarte (sofern vorhanden) und die Aufnahmeeinstellungen im Fenster „Benutzerdefinierte Einstellungen“ ohne Änderung verwenden.

So digitalisieren Sie analoge Videodaten

- 1 Beenden Sie Adobe Premiere Pro.
- 2 Verbinden Sie den Video- und Audioausgang Ihres analogen Geräts mit den analogen Eingängen Ihres digitalen Geräts (Digitalisierungsgerät, digitaler Camcorder oder digitaler Videorekorder).
- 3 Wenn es sich bei dem digitalen Gerät um einen externen Digitizer, Videorekorder oder Camcorder handelt, schließen Sie den digitalen Ausgang des digitalen Geräts (IEEE 1394 oder SDI) an den digitalen Computereingang gleichen Typs an.
- 4 Wenn es sich bei dem digitalen Gerät um einen Digitizer mit Gerätesteuerung handelt, verbinden Sie den entsprechenden Anschluss (RS-232, RS-422, LANC oder Control-M) mit dem Anschluss des analogen Geräts.
- 5 Schalten Sie beide Geräte ein.
- 6 Wenn es sich bei dem digitalen Gerät um einen Camcorder handelt, schalten Sie diesen in den Modus „VTR“ oder „VCR“ (nicht in den Kamera-Modus).
- 7 Stellen Sie die Eingangsauswahl des digitalen Geräts auf den richtigen analogen Eingang ein.
- 8 Starten Sie Adobe Premiere Pro.
- 9 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, wenn der Willkommensbildschirm angezeigt wird:
 - Klicken Sie auf „Neues Projekt“, wählen Sie die Vorgaben der Aufnahmekarte im Bereich „Vorgaben laden“ (falls vorhanden) und klicken Sie auf „OK“.
 - Wählen Sie ein vorhandenes Projekt aus, das mit den Vorgaben der Aufnahmekarte erstellt wurde.
- 10 Klicken Sie auf „Datei“ > „Aufnehmen“.
- 11 Prüfen Sie die Einstellungen im Aufnahme Fenster im Bereich „Einstellungen“ sorgfältig. Wenn Sie diese ändern müssen, klicken Sie auf „Bearbeiten“. (Die Einstellungen in diesem Dialogfeld werden nicht von Adobe Premiere Pro, sondern von der Zusatzsoftware des Kartenherstellers bereitgestellt und können je nach Hersteller und Modell der analogen Videoaufnahmekarte variieren. Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation zu dem vom Kartenhersteller gelieferten Softwaretreiber.)

12 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn das digitale Gerät keine Gerätesteuerung unterstützt, steuern Sie das Originalmaterial mit Hilfe der Bedienelemente des analogen Geräts. Drücken Sie am analogen Gerät die Wiedergabetaste und klicken Sie dann im Aufnahmefenster auf die Schaltfläche „Aufnehmen“ .
- Wenn das digitale Gerät die Gerätesteuerung unterstützt, können Sie Videomaterial mit den Steuerelementen des Aufnahmefensters wie bei einer digitalen Quelle aufnehmen oder aufzeichnen.

 *Um die Auswirkungen Ihrer Komprimierungseinstellungen auf die Datenrate der Videoaufnahmen besser einschätzen zu können, nehmen Sie das Datenrate-Diagramm von Adobe Premiere Pro zu Hilfe.*

Digitalisieren analoger Audiodaten


Wenn Sie Audiodaten verwenden möchten, die noch nicht in digitaler Form vorliegen, z. B. von einer analogen Kassette oder einer Liveaufnahme über Mikrofon, müssen Sie die Daten mit Hilfe eines Digitalisierungsgerätes bzw. einer Aufnahmekarte für Audio/Video digitalisieren.

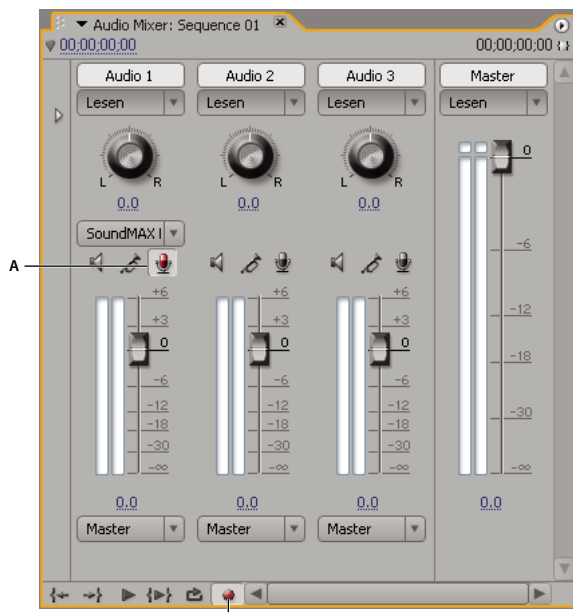
Die Qualität digitalisierter Audioinformationen sowie die Größe von Audiodateien hängen von der *Samplerate* (der Anzahl der Abtastungen pro Sekunde) und der *Bittiefe* (der Anzahl der Bits pro Sample) der digitalisierten Audioinformationen ab. Zu beachten ist, dass Stereo-Audiomaterial doppelt so viel Speicherplatz erfordert wie Daten, die als Mono-Audiomaterial vorliegen. Diese Parameter, die über den Bereich „Aufnahmeeinstellungen“ des Dialogfelds „Projekteinstellungen“ festgelegt werden können, sind entscheidend dafür, wie präzise das analoge Audiosignal später in digitaler Form vorliegt. Höhere Sampleraten und Bittiefen erzeugen zwar Klänge mit höherer Qualität, führen aber auch zu größeren Dateien. Nehmen Sie Audiodaten immer mit den höchsten Qualitätseinstellungen auf, die auf Ihrem Computer möglich sind. Sie sollten dies auch tun, wenn diese Einstellung höher ist als die Einstellung für den späteren Export bzw. die Wiedergabe. Dadurch erhalten Sie zusätzlichen *Spielraum*, also zusätzliche Daten, die bei Änderung der Audioverstärkung oder Zuweisung von Audioeffekten (z. B. zum Entzerren oder zur Dynamiksenkung bzw. -steigerung) zum Qualitätserhalt beitragen. Obwohl im DV-Format die Aufnahme zweier unabhängiger Stereo-Audiopaare möglich ist, kann Adobe Premiere Pro nur ein Stereo-Audiopaar aufnehmen. Je nach der von Ihnen verwendeten DV-Hardware kann es sein, dass Sie entweder Stereo-Paar 1, Stereo-Paar 2 oder eine Mischung aus beiden Stereo-Paaren wählen können. Lesen Sie das Handbuch zu Ihrem DV-Gerät.

So geben Sie den Speicherort für die Aufnahme von Audiodaten an

- 1 Klicken Sie auf „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Arbeitslaufwerke“.
- 2 Geben Sie unter „Audioaufnahme“ einen Speicherort an und klicken Sie auf „OK“.

So nehmen Sie einen Filmkommentar auf

- 1 Schließen Sie das Mikrofon an den entsprechenden Eingang Ihres Computers oder Ihrer Soundkarte an. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Audiogeräte“, um das Eingabegerät zu konfigurieren, falls dies notwendig sein sollte.
- 2 Wenn Sie während der Aufnahme eine Vorschau des Schnittfensters anzeigen möchten, positionieren Sie die Marke für die aktuelle Zeit einige Sekunden vor der Stelle, an der der Filmkommentar beginnen soll.
- 3 Klicken Sie im Audiomixer für alle Spuren, auf denen Sie Audiodaten aufnehmen möchten, auf die Schaltfläche „Spur zur Aufnahme aktivieren“ .



Aufnahmesteuerelemente im Audiomixer

A. Schaltfläche „Spur zur Aufnahme aktivieren“ B. Schaltfläche „Aufnehmen“ für Audiomixer


- 4 Klicken Sie im Audiomixer für die Sequenz auf die Schaltfläche „Aufnehmen“. Adobe Premiere Pro bereitet die Sequenz zwar für die Aufnahme vor, der Playhead bewegt sich aber nur, wenn Sie auf die Schaltfläche „Abspielen“ klicken.
- 5 Aktivieren Sie im Menü des Audiomixers die Option „Aussteuerungsanzeige nur für Eingang“, um nur die Eingänge der Soundkarte auszusteuern.
- 6 Testen Sie die Eingangspegel, indem Sie in das Mikrofon sprechen.
- 7 Deaktivieren Sie anschließend die Option „Aussteuerungsanzeige nur für Eingang“, um auch die Audiospuren des Projekts auszusteuern.
- 8 Sprechen Sie erneut in das Mikrofon. Beobachten Sie die Aussteuerungsanzeige im Audiomixer, um sicherzustellen, dass der Eingangspegel für die Spuraufnahmen hoch genug ist, jedoch ohne dass eine Übersteuerung vorliegt.
- 9 Klicken Sie im Audiomixer auf die Schaltfläche „Abspielen“ und beginnen Sie mit dem Sprechen Ihres Filmkommentars.

Siehe auch

„Audio“ auf Seite 170

So nehmen Sie von einer analogen Quelle auf

Sie können Audiodaten von einem analogen Quellgerät aufnehmen, z. B. von einem Kassettendeck oder einem Plattenspieler.

- 1 Schließen Sie das analoge Quellgerät an den entsprechenden Eingang Ihres Computers oder Ihrer Soundkarte an. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Audiogeräte“, um das Eingabegerät zu konfigurieren, falls dies notwendig sein sollte.
- 2 Wenn Sie während der Aufnahme eine Vorschau des Schnittfensters anzeigen möchten, positionieren Sie die Marke für die aktuelle Zeit einige Sekunden vor der Stelle, an der die Aufnahme beginnen soll.
- 3 Klicken Sie im Audiomixer für alle Spuren, auf denen Sie Audiodaten aufnehmen möchten, auf die Schaltfläche „Spur zur Aufnahme aktivieren“ .
- 4 Klicken Sie im Audiomixer für die Sequenz auf die Schaltfläche „Aufnehmen“. Adobe Premiere Pro bereitet die Sequenz zwar für die Aufnahme vor, der Playhead bewegt sich aber nur, wenn Sie auf die Schaltfläche „Abspielen“ klicken.
- 5 Aktivieren Sie im Audiomixerfenster die Option „Aussteuerungsanzeige nur für Eingang“, um nur die Eingänge der Soundkarte auszusteuern.

- 6 Testen Sie den Eingangspegel, indem Sie einen Teil der Audiodaten von der analogen Quelle abspielen.
- 7 Deaktivieren Sie anschließend die Option „Aussteuerungsanzeige nur für Eingang“ im Audiomixerfenster, um auch die Audiospuren des Projekts auszusteuern.
- 8 Spielen Sie erneut einige Audiodaten von der analogen Quelle ab. Beobachten Sie die Aussteuerungsanzeige im Audiomixer, um sicherzustellen, dass der Eingangspegel für die Spuraufnahmen hoch genug ist, jedoch ohne dass eine Übersteuerung vorliegt.
- 9 Klicken Sie im Audiomixer auf „Abspielen“ und drücken Sie dann die Wiedergabetaste am Quellgerät.

Siehe auch

„Audio“ auf Seite 170

Batchaufnahme

Wissenswertes zu Batchaufnahmen

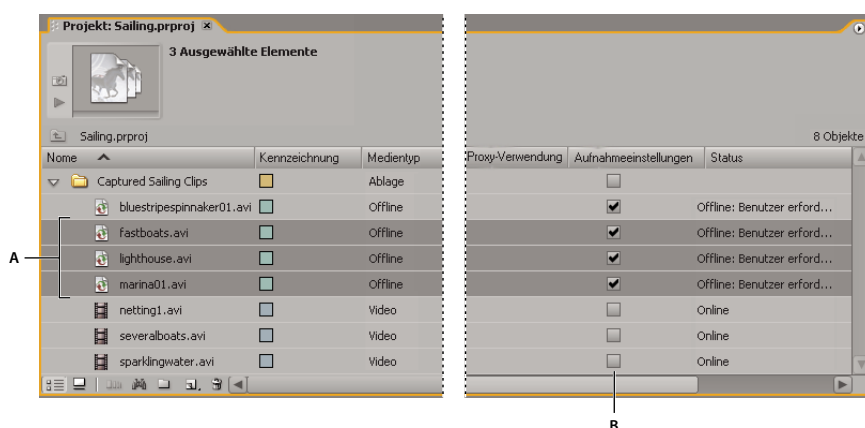
Adobe Premiere Pro unterstützt Batchaufnahmen, d. h. automatische, unbeaufsichtigte Aufnahmen mehrerer Clips von einem steuerbaren Gerät. Sie können einen Batch definieren, indem Sie eine Gruppe von Clips auswählen, die Sie aufgezeichnet haben. Diese Clips werden im Projektfenster oder in einer Ablage als Offlineclips (Platzhalter) angezeigt. Sie können beliebig viele aufgezeichnete Offlineclips aufnehmen, indem Sie sie auswählen und den Befehl „Datei“ > „Batchaufnahme“ verwenden. Bei Aufnahmebeginn sortiert Adobe Premiere Pro die Einträge automatisch nach Bandname und Timecode-In-Points, um eine möglichst effiziente Aufnahme zu gewährleisten.

Um Zeit zu sparen, indem Sie die Anzahl der manuell aufgezeichneten Clips reduzieren, sollten Sie die Option „Szene suchen“ verwenden. Siehe „So verwenden Sie die automatische Szenensuche“ auf Seite 70.

Um eine Batchaufnahme aufgezeichneter Clips (offline) durchzuführen, müssen Sie diese im Projektfenster markieren und „Datei“ > „Batchaufnahme“ wählen. Wenn Sie Offlineclips in Ablagen organisiert haben, können Sie von einer gesamten Ablage eine Batchaufnahme anfertigen, indem Sie die Ablage auswählen.

In Adobe Premiere Pro können Videoaufnahmen im Hintergrund erfolgen, damit Sie während der Aufnahme andere Aufgaben ausführen können. Sie können während einer manuellen Aufnahme oder Batchaufnahme in Adobe Premiere Pro diese Anwendung minimieren oder in einer anderen Anwendung arbeiten. Wenn Sie das Adobe Premiere Pro-Fenster wieder maximiert haben, klicken Sie auf eine beliebige Stelle im Fenster, um die Aufnahme zu stoppen. Bedenken Sie jedoch, dass Frames ausgelassen werden können, wenn Sie während der Aufnahme systemintensive Aufgaben ausführen. Die Wahrscheinlichkeit, dass Frames ausgelassen werden, ist auf leistungsfähigen Systemen niedriger (z. B. auf Systemen mit Dualprozessor).

Hinweis: Die Batchaufnahme eignet sich nicht für die ersten und letzten 30 Sekunden des Bandes, weil Probleme mit dem Timecode und den Suchfunktionen entstehen können. Es ist daher ratsam, diese Abschnitte manuell aufzunehmen.



Vorbereiten von Batchaufnahmen

A. Für die Aufnahme ausgewählte Clips B. Option „Aufnahme-einstellungen“

Siehe auch

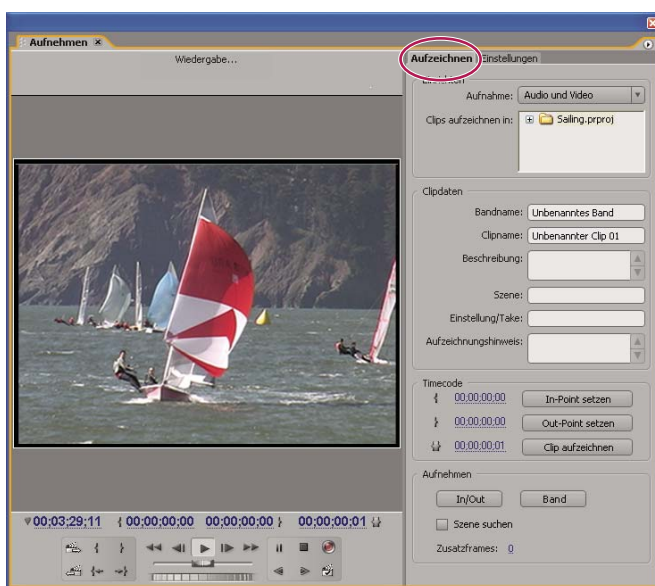
„Wissenswertes über die Gerätesteuerung“ auf Seite 66

So zeichnen Sie Clips für die Batchaufnahme auf

Sie können angeben, welche Aufnahmen der Originalbänder Sie verwenden möchten, indem Sie sie als Offlinedateien für die spätere Aufnahme *aufzeichnen*. Wenn Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ Gerätesteuerungsoptionen für die Fernsteuerung der Kamera oder des Rekorders konfiguriert haben, können Sie Offlinedateien erstellen, indem Sie die Steuerelemente im Aufnahmefenster für die Aufzeichnung von Clips verwenden und mit Hilfe der Funktion „Batchaufnahme“ anschließend alle Clips automatisch aufnehmen.

Sie können mehrere In- und Out-Points manuell aufzeichnen, ohne dass ein Gerät online sein muss. Geben Sie einfach die In- und Out-Points der einzelnen Aufnahmen ein und klicken Sie auf die Schaltfläche „Clip aufzeichnen“. Mit Hilfe eines separaten Aufzeichnungs- oder Tabellenkalkulationsprogramms können Sie zudem Framenummern aufzeichnen und anschließend die Tabelle als Liste mit Offlinedateien in Adobe Premiere Pro importieren.


- 1 Vergewissern Sie sich im Aufnahmefenster, dass Ihr Gerät online ist. Dies wird über dem Vorschaubereich angezeigt.
- 2 Legen Sie ein Band in Ihr Gerät ein. Adobe Premiere Pro fordert Sie auf, einen Namen für das Band einzugeben. Stellen Sie sicher, dass Sie nicht zwei Bändern den gleichen Namen geben.
- 3 Verwenden Sie die Steuerelemente im Aufnahmefenster, um zum ersten aufzunehmenden Frame zu wechseln, und klicken Sie auf die Schaltfläche „In-Point setzen“. Rufen Sie dann den letzten aufzunehmenden Frame auf und klicken Sie auf die Schaltfläche „Out-Point setzen“.
- 4 Wählen Sie im Bereich „Einrichten“ des Aufzeichnungsfensters einen Medientyp aus dem Menü „Aufnehmen“ aus.
- 5 Wenn Sie über die In- und Out-Points des Clips hinaus Frames aufnehmen möchten, geben Sie im Aufnahmefenster unter „Zusatzframes“ die Anzahl der Frames an.
- 6 Klicken Sie unter „Aufzeichnen“ im Timecodebereich auf die Schaltfläche „Clip aufzeichnen“, um den angegebenen Clip aufzuzeichnen. Geben Sie an der Eingabeaufforderung einen Namen für den Clip ein. Adobe Premiere Pro zeichnet den Clip auf, indem im Projektfenster eine entsprechende Offlinedatei eingefügt wird.
- 7 Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 6 für alle Aufnahmen, die Sie für die Batchaufnahme aufzeichnen möchten.



Aufnahmefenster mit aktivem Bereich „Aufzeichnen“

So zeichnen Sie Clips interaktiv auf

- 1 Vergewissern Sie sich, dass Ihr Gerät angeschlossen ist und sich im VTR- oder VCR-Modus (nicht im Kamera-Modus) befindet. Wählen Sie dann „Datei“ > „Aufnehmen“.
- 2 Geben Sie unter „Aufzeichnen“ die Einstellungen ein, die standardmäßig für „Einrichten“ und „Clipdaten“ verwendet werden sollen.
- 3 Spielen Sie das Band ab. Klicken Sie an einer beliebigen Stelle auf „In-Point setzen“ oder „Out-Point setzen“, auch während der Wiedergabe. Wiederholen Sie diesen Vorgang nach Bedarf.
- 4 Wenn die In- und Out-Points Ihren Vorstellungen entsprechen, klicken Sie auf „Clip aufzeichnen“, überprüfen Sie die Clipdaten und klicken Sie auf „OK“.

 Geringfügige Anpassungen des Timecodes sind über die Plus- (+) und Minus- (-) Taste möglich. Wenn Sie zum Beispiel fünf Frames am Ende des Out-Point hinzufügen möchten, markieren Sie den gesamten Out-Point-Timecode, geben Sie +5 ein und drücken Sie die Eingabetaste.

Tipps zum interaktiven Aufzeichnen von Clips

- Wählen Sie im Aufnahmefenster unter „Aufzeichnen“ die gewünschten Optionen. Adobe Premiere Pro verwendet die unter „Einrichten“ und „Clipdaten“ angegebenen Einstellungen als Standard für weitere aufzuzeichnende Clips. Wenn Sie eine Reihe von Clips mit ähnlichen Aufzeichnungseinstellungen in einer gemeinsamen Ablage aufzeichnen möchten, können Sie Zeit sparen, indem Sie die Clipdaten festlegen, bevor Sie mit dem Aufzeichnen der Clips beginnen. Wenn Sie auf die Schaltfläche „Clip aufzeichnen“ klicken, wird ein Dialogfeld angezeigt, in dem Sie die Clipdaten übernehmen oder ändern können.
- Geben Sie unter „Clipdaten“ einen Bandnamen an. Adobe Premiere Pro fragt jedes Mal diesen Namen ab, wenn Sie mit einer Batchaufnahme beginnen.
- Die Zahl im Clipnamen im Bereich „Clipdaten“ wird automatisch schrittweise erhöht. Wenn Sie beispielsweise eine Clipreihe namens „Verfolgungsjagd“ nummerieren möchten, geben Sie **Verfolgungsjagd 01** ein. Dabei sollten Sie darauf achten, dass der Clipname mit der Zahl endet. Nachfolgend aufgezeichnete Clips erhalten automatisch die nächste Zahl, zum Beispiel „Verfolgungsjagd 02“.
- Sie können die Einstellungen für das Aufnahmefenster jederzeit ändern. Wenn sich zum Beispiel die Handlung während der Wiedergabe ändert, können Sie die Aufnahme der neuen Handlung vorbereiten, indem Sie eine andere Ablage für die Aufzeichnung nachfolgender Clips auswählen oder unter „Beschreibung“ oder „Szene“ eine andere Bezeichnung eingeben. Sie müssen das Band beim Ändern der Einstellungen nicht anhalten.

- Sie können über die Tastatur das Gerät bedienen und Clips aufzeichnen. Rufen Sie die QuickInfos zu den Steuerelementen im Aufnahme Fenster auf oder wählen Sie „Bearbeiten“ > „Anpassung der Tastatur“, um die Tastaturbefehle anzuzeigen oder zu ändern.
- Sie müssen auf „Clip aufzeichnen“ klicken, um eine neue Offlinedatei zu erstellen. Dadurch wird das Band angehalten, während Sie die Clipdaten für die neue Offlinedatei bestätigen.

Einstellungen für Batchaufnahmen festlegen

Eine Batchliste aufgezeichneter Clips wird im Projektfenster als Liste von Offlinedateien angezeigt. Wenn Sie beabsichtigen, mehrere Clips aufzunehmen, sollten Sie im Projektfenster zunächst Ablagen erstellen, damit Sie jeden Satz Offlineclips direkt in der entsprechenden Ablage aufzeichnen können. Bei Batchaufnahmen werden die Offlinedateien durch aufgenommene Clips ersetzt und so die zuvor eingerichtete Ablage bzw. Struktur bewahrt.

Sie können Audio- und Videoaufnahmen auf unterschiedlichen Laufwerken speichern. Legen Sie den Speicherort neuer Dateien fest, indem Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Arbeitslaufwerke“ wählen. Wenn Sie die Voreinstellungen nicht ändern, werden alle in Adobe Premiere Pro aufgenommenen oder erstellten Dateien im selben Ordner gespeichert, in dem die Projektdateien gespeichert sind.

Die Einstellungen, die Adobe Premiere Pro für die Batchaufnahme von Offlinedateien verwendet, sind standardmäßig die aktuellen Aufnahmeeinstellungen für das Projekt. Wenn eine Offlinedatei über eigene Aufnahmeeinstellungen verfügt, verwendet Adobe Premiere Pro diese Einstellungen bei der Aufnahme der Datei. Für den entstandenen Clip werden die Aufnahmeeinstellungen beibehalten, so dass er später auf einfache Weise mit den gleichen Einstellungen erneut aufgenommen werden kann. Wenn die Einstellungen eines Clips beispielsweise eine Aufnahme mit einer Framegröße von 720 x 480 in einem Projekt mit einer Framegröße von 320 x 240 festlegen, zeichnet Adobe Premiere Pro den Clip mit 720 x 480 auf, sofern Sie die Standardeinstellungen nicht ändern. Sie können die Aufnahmeeinstellungen eines Clips überschreiben, indem Sie im Dialogfeld „Batchaufnahme“ die Option „Aufnahmeeinstellungen überschreiben“ aktivieren.

So legen Sie Aufnahmeeinstellungen fest

Sie können einer Offlinedatei andere Aufnahmeeinstellungen als dem Projekt zuweisen, z. B. um den Clip mit einer höheren Auflösung aufzunehmen.

- Um zu ermitteln, ob die Offlinedatei bereits über spezifische Aufnahmeeinstellungen verfügt, müssen Sie diese im Projektfenster in der Spalte „Aufnahmeeinstellungen“ anzeigen. Führen Sie einen Bildlauf nach rechts durch, um diese Spalte anzuzeigen. Offlinedateien mit spezifischen Aufnahmeeinstellungen sind in dieser Spalte mit einem Häkchen markiert. Wenn die Spalte ausgeblendet ist, wählen Sie im Projektfenstermenü den Befehl „Spalten bearbeiten“ und dann „Aufnahmeeinstellungen“. Klicken Sie auf „OK“.
- Um die Aufnahmeeinstellungen für eine Offlinedatei zu ermitteln oder zu ändern, markieren Sie den Clip im Projektfenster und wählen „Clip“ > „Aufnahmeeinstellungen“ > „Aufnahmeeinstellungen festlegen“. Im Menü „Aufnahmeformat“ können Sie das Aufnahmeformat des Clips anzeigen und ändern. Wählen Sie hierbei das Format des Originalfilmmaterials aus.
- Wenn Sie die Aufnahmeeinstellungen eines Clips entfernen möchten, markieren Sie den Clip im Projektfenster und wählen „Clip“ > „Aufnahmeeinstellungen“ > „Aufnahmeeinstellungen löschen“. Adobe Premiere Pro zeichnet den Clip standardmäßig mit den Aufnahmeeinstellungen des Projekts auf.

Siehe auch

„So richten Sie ein Projekt für die Gerätesteuerung ein“ auf Seite 66

„So richten Sie ein Gerät für die Gerätesteuerung ein“ auf Seite 67

So erstellen Sie Batchaufnahmen von Clips

- 1 Markieren Sie die Offlineclips, die Sie aufzeichnen möchten, und wählen Sie „Datei“ > „Batchaufnahme“.

2 Führen Sie im Dialogfeld „Batchaufnahme“ einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Aufnahme mit Griffpunkten“ und geben Sie die Anzahl von Frames für die Griffpunkte an, wenn Sie Frames nach dem In- und Out-Point jedes Clips im Batch aufnehmen möchten.
- Wählen Sie „Aufnahmeeinstellungen überschreiben“, wenn Sie die Aufnahmeeinstellungen einzelner Clips durch die Standardeinstellungen des Projekts ersetzen möchten.

3 Stellen Sie sicher, dass der Rekorder und das Originalvideo richtig eingerichtet sind, und klicken Sie anschließend auf „OK“.

4 Wenn das Dialogfeld „Band einlegen“ angezeigt wird, legen Sie das Band ein und klicken Sie auf „OK“. Bei Aufnahmen von mehreren Bändern sollten diese bereitliegen, so dass Sie sie bei Aufforderung einlegen können.

5 Um die Batchaufnahme zu stoppen, klicken Sie im Aufnahmefenster auf die Schaltfläche „Anhalten“ oder drücken Sie die Esc-Taste.

Fehlerbehebung bei Batchaufnahmen

Sie können einwandfreie Batchaufnahmen erstellen, wenn die Gerätesteuerung und die Aufnahmeeinstellungen des Projekts ordnungsgemäß eingerichtet und die aufgezeichneten Offlinedateien konsistent und fehlerfrei sind. Wenn bei Batchaufnahmen Fehler auftreten, vergewissern Sie sich, dass alle gewünschten Clips die richtigen Einstellungen aufweisen:

- Der Status der Clips muss „Offline“ lauten. Überprüfen Sie den Status in der Listenansicht im Projektfenster. Wenn der Clip nicht offline ist, markieren Sie ihn im Projektfenster und wählen Sie „Projekt“ > „Verbindung zwischen Medien aufheben“. Wenn Sie mehrere Clips auswählen, von denen einige online sind, nimmt Adobe Premiere Pro nur die Offlinedateien auf.
- Im Dialogfeld „Offlinedatei bearbeiten“ muss für jede Offlinedatei ein Bandname, der Medienstart und das Medienende angegeben werden. Wenn diese Einstellungen für mindestens eine ausgewählte Offlinedatei gültig sind, ist der Befehl „Batchaufnahme“ verfügbar. Es werden allerdings nur Clips aufgenommen, denen alle drei Einstellungen zugewiesen wurden. Sie können dies ggf. im Projektfenster in der Listenansicht überprüfen oder auf jede Offlinedatei doppelklicken, um die Einstellungen zu bearbeiten.
- Die Video- und/oder Audioaufnahme muss von dem gewählten Aufnahmegerät unterstützt werden. Wenn das Aufnahmegerät keine Audioaufnahmen unterstützt, werden zum Beispiel keine Audiodaten aufgenommen. Wenn Einstellungen angegeben wurden, die nicht aufgenommen werden können, wird die Batchaufnahme gestoppt und ein Dialogfeld zu fehlerhaften Aufnahmeeinstellungen angezeigt.
- Die Dateinamen der Clips (die im Dialogfeld „Aufnahmeeinstellungen“ angegeben werden) dürfen nicht mit den Namen bereits vorhandener Clips übereinstimmen. Sie können überprüfen, ob der Name einer Offlinedatei eindeutig ist, indem Sie auf diese doppelklicken. Wenn Sie eine Offlinedatei mit einem nicht eindeutigen Namen für die Batchaufnahme auswählen, ändert Adobe Premiere Pro den Namen des Clips bei der Aufnahme geringfügig. So wird vermieden, dass die andere Datei mit dem gleichen Namen überschrieben wird.

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, wenn Fehler auftreten und ein Dialogfeld zu fehlerhaften Aufnahmeeinstellungen angezeigt wird:

- Um die Aufnahmeeinstellungen für Clips in der Liste zu korrigieren, wählen Sie eine oder mehrere Dateien aus der Liste aus und klicken Sie auf „Einstellungen bearbeiten“.
- Um Clips mit ungültigen Aufnahmeeinstellungen zu überspringen und mit dem Rest der Batchaufnahme fortzufahren, klicken Sie auf „Überspringen“. Übersprungene Clips werden aus der Liste gelöscht und nicht aufgenommen.
- Um die Batchaufnahme zu beenden, klicken Sie auf „Abbrechen“. Es werden keine Clips aufgezeichnet.

So importieren und exportieren Sie Batchlisten

Sie können eine Batchliste als TXT-Datei oder als CSV-Datei importieren. Beim Importieren wird jeder Eintrag der Batchliste als Offlinedatei im Projektfenster angezeigt. Sie können Offlinedateien auch als .csv-Batchliste exportieren, um eine Liste aufgezeichneter Clips zwischen Projekten und Arbeitsstationen zu übertragen. Um das Format einer Batchliste anzuzeigen, exportieren Sie sie und öffnen Sie die Datei in einem Texteditor wie Notepad oder in einer Tabellenkalkulation.

Eine Batchliste in Form einer Textdatei kann aus unterschiedlichen Quellen stammen, z. B. Adobe Premiere 6.5, aus Aufzeichnungsanwendungen wie Pipeline Autolog oder aus anderer Videosoftware, die zum Erstellen von Batchlisten eine Datenbank oder eine Tabellenkalkulation verwendet.

Beim Importieren einer Batchliste muss die Reihenfolge der Felder in der Liste wie folgt lauten: Bandname, In-Point, Out-Point, Clipname und Kommentar. Beim Exportieren von Offlinedateien als Batchliste verwendet Adobe Premiere Pro folgende Reihenfolge: Bandname, In-Point, Out-Point, Clipname, Aufzeichnungshinweis, Beschreibung, Szene und Einstellung/Take. Die Daten exportierter Felder werden aus den entsprechenden Spalten in der Listenansicht des Projektfensters exportiert.

- Um eine Batchliste mit Timecodedaten zu importieren, wählen Sie „Projekt“ > „Batchliste importieren“. Wählen Sie die Datei aus und klicken Sie auf „Öffnen“.
- Um eine Batchliste mit Timecodedaten zu exportieren, wählen Sie die Dateien, die Sie aufzeichnen möchten. Wählen Sie „Projekt“ > „Batchliste exportieren“. Geben Sie einen Dateinamen und einen Speicherort an und klicken Sie auf „Speichern“.

Offlinedateien


Eine *Offlinedatei* ist ein Platzhalter für eine Originaldatei, die sich momentan nicht auf dem Datenträger befindet. Offlinedateien enthalten Informationen über deren fehlende Originaldateien und bieten Flexibilität, wenn die eigentlichen Dateien nicht verfügbar sind. Wird eine Offlinedatei im Schnittfenster angezeigt, erscheint im Programmmonitor und in der Spur die Meldung „Medien offline“.

Wenn Sie mit Hilfe des Aufnahme Fensters Clips von einem Band aufzeichnen, erstellt Adobe Premiere Pro automatisch Offlinedateien, die alle Informationen enthalten, die zum späteren Aufzeichnen der Clips benötigt werden. Sie können Offlinedateien auch manuell erstellen. In folgenden Situationen sollten sie verwendet werden:

- Die Clips werden aufgezeichnet, aber noch nicht aufgenommen. Da sich Offlinedateien wie aufgenommene Clips verhalten, können Sie sie im Projektfenster organisieren und sogar Sequenzen im Schnittfenster erstellen, bevor die Clips tatsächlich aufgenommen werden. Wenn die Offlinedateien aufgenommen werden (bzw. lokalisiert werden, falls sie zwar aufgenommen wurden, aber verloren gegangen sind), ersetzen sie die entsprechenden Offlinedateien.
- Aufgezeichnete Clips sollten über die Gerätesteuerung oder als Batch aufgenommen werden. In Adobe Premiere Pro umfasst eine Batchliste einen Satz Offlineclips. Durch Auswählen bestimmter Offlineclips werden diese für die Batchaufnahme markiert.
- Clips aus dem Projekt sollten neu aufgenommen werden. Dazu müssen die Onlineclips über den Befehl „Verbindung zwischen Medien aufheben“ in Offlineclips umgewandelt werden.
- Eine Originaldatei ist beim Öffnen eines Projekts nicht verfügbar, d. h. sie kann weder automatisch durch Adobe Premiere Pro noch manuell lokalisiert werden. Für diesen Fall bietet Adobe Premiere Pro die Schaltflächen „Offline“ und „Alle offline“.

Hinweis: Die in Adobe Premiere Pro verwendeten Online- und Offlineclips stehen nicht in direktem Zusammenhang mit der Online- und Offlinebearbeitung.

So erstellen Sie eine Offlinedatei

- 1 Klicken Sie unten im Projektfenster auf die Schaltfläche „Neues Objekt“  und wählen Sie aus dem Menü die Option „Offlinedatei“.
- 2 Geben Sie unter „Enthält“ die gewünschte Option an.
- 3 Geben Sie unter „Bandname“ den Namen des Bands ein, das das Originalvideo für den Offlineclip enthält.
- 4 Geben Sie unter „Dateiname“ den Namen an, unter dem die Datei bei der Aufnahme in Adobe Premiere Pro auf dem Datenträger gespeichert werden soll. Wenn Sie eine Offlinedatei für eine Originaldatei erstellen, die zwar aufgenommen wurde, sich aber noch nicht auf Ihrem Computer befindet, geben Sie den Namen dieser Datei ein.
- 5 Geben Sie bei Bedarf eine Beschreibung, eine Szene, eine Einstellung (Take) und einen Aufzeichnungshinweis ein.
- 6 Geben Sie den Timecode für den gesamten ungeschnittenen Clip ein, einschließlich zusätzlicher Frames für Bearbeitungen und Überblendungen.

Hinweis: Um aufgenommen werden zu können, muss eine Offlinedatei mindestens einen Band- und einen Dateinamen und Einstellungen für „Medienstart“ und „Medienende“ enthalten.

So bearbeiten Sie eine Offlinedatei

❖ Doppelklicken Sie im Projektfenster auf die Offlinedatei, nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor und klicken Sie anschließend auf „OK“.

So ersetzen Sie eine Offlinedatei durch eine aufgenommene Originaldatei

- 1 Wählen Sie im Projektfenster eine oder mehrere Offlinedateien aus.
- 2 Wählen Sie „Projekt“ > „Medien verbinden“.
- 3 Wählen Sie die Originaldatei aus und klicken Sie auf „Auswählen“.

Hinweis: Wenn Sie mehrere Offlinedateien ausgewählt haben, wird für jede Datei das Dialogfeld „Welches Medium anhängen?“ angezeigt. Beachten Sie den Namen der Offlinedatei in der Titelleiste des Dialogfelds, damit Sie sie mit der richtigen Originaldatei verbinden.

So konvertieren Sie eine Onlinedatei in eine Offlinedatei

- 1 Wählen Sie im Projektfenster eine oder mehrere Onlinedateien aus.
- 2 Wählen Sie „Projekt“ > „Offline bearbeiten“.
- 3 Wählen Sie eine der folgenden Optionen:

Mit der Option „Mediendateien bleiben auf Festplatte“ werden die ausgewählten Dateien in Offlinedateien umgewandelt, die Originaldateien aber nicht von der Festplatte gelöscht.

Mit der Option „Mediendateien werden gelöscht“ werden die ausgewählten Dateien in Offlinedateien umgewandelt und die Originaldateien von der Festplatte gelöscht.

Hinweis: Wenn Sie die Option „Mediendateien bleiben auf Festplatte“ wählen und einen Clip unter demselben Dateinamen wie auf der Festplatte erneut aufnehmen, wird die ursprüngliche Mediendatei ersetzt. Um die Originalclips beizubehalten, ohne ihre Namen zu ändern, verschieben Sie sie in einen anderen Ordner oder auf ein anderes Laufwerk oder geben Sie für die neu aufzunehmenden Clips jeweils einen anderen Dateinamen an.

Timecode

Wissenswertes zu Timecodes

Viele Camcorder und High-End-Videosysteme zeichnen so genannten *Timecode* auf, über den bestimmte Frames mit eindeutigen Adressen versehen werden. Timecode ist von Bedeutung, wenn Sie genau dieselben Frames aufnehmen möchten, die schon zuvor identifiziert oder aufgenommen wurden, beispielsweise für folgende Aufgaben:

- Sie möchten Clips aufzeichnen, bevor Sie sie aufnehmen.
- Sie beabsichtigen, Clips per (automatischer) Batchaufnahme aufzunehmen.
- Sie möchten Clips neu aufnehmen, da die Originaldateien beschädigt oder gelöscht wurden.
- Sie beabsichtigen, Sequenzen mit Hilfe von AAF oder EDL in ein anderes System zu exportieren.
- Sie verwenden ein System, in dem Sie Bearbeitungen bei geringer Auflösung vornehmen und später die Clips für die endgültige Ausgabe bei voller Auflösung und höchster Qualität neu aufnehmen.
- Sie beabsichtigen, Videoaufnahmen mit getrennt aufgezeichnetem Audiomaterial zu synchronisieren.

Timecode ist nicht das Gleiche wie Bandzähler bei Heim-Videorekordern, sondern Timecode wird als Teil des Videosignals mit auf das Band aufgenommen. Wenn Sie über Material ohne Timecode verfügen, können Sie Timecode hinzufügen, indem Sie das Material mit Hilfe einer Kamera oder eines Systems kopieren, die bzw. das Timecode schreibt. Dann können Sie das Video von diesem Gerät aufzeichnen oder aufnehmen.

Das beste Ergebnis erzielen Sie, wenn der Timecode vom Anfang bis zum Ende des Bandes durchläuft. Der Timecode sollte nicht in der Mitte bei Null beginnen. Wenn Sie bei der Bearbeitung einen In-Point für die Aufnahme bei „00:00:01:09“ aufzeichnen, dieser Wert auf dem Band jedoch zweimal oder dreimal vorhanden ist, weil der Timecode immer neu beginnt, kann Adobe Premiere Pro nicht genau bestimmen, welcher Wert „00:00:01:09“ als Beginn für die Aufnahme gelten soll. Auf diese Weise kann es sein, dass von Bändern die falschen Clips aufgenommen werden.

Einen durchgehenden Timecode gewährleisten Sie, indem Sie eine fortlaufende Aufnahme erstellen oder indem Sie das Band vor der Aufnahme mit dem Timecode vorbereiten (Striping).



Um sicherzustellen, dass Sie immer fortlaufenden Timecode aufnehmen, sollten Sie die Aufnahme nach dem Ende jeder Einstellung (Take) mindestens 5 Sekunden weiterlaufen lassen. Wenn Sie sich einen Clip auf der Kamera ansehen, sollten Sie das Band danach wieder in diesen 5-Sekunden-Bereich spulen, bevor Sie eine neue Aufnahme starten. Ihr Camcorder liest den Timecode des Frames, bei dem Sie stoppen, und beginnt beim unmittelbar nächsten Frame wieder mit der Aufzeichnung von Timecode, wenn Sie die nächste Aufnahme starten. Gehen Sie sorgfältig vor. Wenn Sie zwischen dem letzten Frame einer Einstellung und dem ersten Frame der nächsten Einstellung eine Lücke lassen, beginnt der Camcorder mit der Aufzeichnung des Timecodes wieder bei „00:00:00:00“.

Striping oder Ersetzen des Timecodes

Fortlaufender Timecode lässt sich sicherstellen, indem er vorab auf das Band aufgezeichnet wird. Dieses Verfahren nennt man auch *Striping*. Striping ist nicht erforderlich, wenn Sie bei der Erstaufnahme die Empfehlungen genau beachten. Dies schützt Sie aber nicht immer vor falschem Timecode, da es z. B. vorkommen kann, dass Sie das Band in der Kamera unbeabsichtigt an eine falsche Stelle spulen.

So zeichnen Sie Bänder mit Timecode auf

- 1 Legen Sie ein unbenutztes Band in die Kamera ein. Dieses darf keinen Timecode aufweisen.
- 2 Wenn Sie eine Kamera verwenden, setzen Sie den Deckel auf die Linse und deaktivieren Sie die Tonaufnahme.
- 3 Vergewissern Sie sich, dass alle Kameraeinstellungen (insbesondere die Audio-Samplerate) *exakt* mit den gewünschten Einstellungen während der Aufnahme übereinstimmen. Verwenden Sie für alle Aufnahmen auf diesem Band die gleichen Einstellungen.
- 4 Beginnen Sie mit der Aufnahme. Lassen Sie das Gerät laufen, bis das gesamte Band aufgenommen wurde.
- 5 Bevor Sie Videomaterial auf einem per Striping vorbereiteten Band aufnehmen, sollten Sie vom Anfang des Bandes aus ca. 30 Sekunden abspielen. Überprüfen Sie, dass der Camcorder den Timecode liest, den Sie per Striping aufgezeichnet haben, bevor Sie mit der Aufnahme beginnen. Der 30-sekündige leere Vorspann auf dem Band ist auch bei Batchaufnahmen hilfreich.



Überprüfen Sie bei einem Wechsel der Bänder die Kameraeinstellungen, vor allem wenn Sie ein zuvor bereits verwendetes Band erneut einlegen. Sie können für unterschiedliche Bänder separate Einstellungen verwenden, Sie sollten diese jedoch nicht innerhalb eines Bandes ändern. Verwenden Sie immer die gleichen Einstellungen, die beim ersten Striping des Bandes genutzt wurden.

So ersetzen Sie DV-Timecode

Wenn Sie über Originalmaterial in DV-Format ohne fortlaufenden Timecode verfügen, können Sie den Timecode ersetzen, indem Sie eine DV-Kopie des Bands (ein Dubbing) erstellen. Das DV-Gerät, das die Kopie erstellt, zeichnet fortlaufenden Timecode auf, so dass Sie anhand dieser Kopie Videomaterial mit dem neuen Timecode aufzeichnen und aufnehmen können.

Hinweis: Diese Technik ist beim Überspielen in das DVCAM-Format sowie bei Verwendung des Aufnahmegeräts Panasonic AG-DV2500 nicht nutzbar.

- 1 Legen Sie das aufgezeichnete Band in den Camcorder oder Rekorder ein und spulen Sie es vollständig zurück.
- 2 Legen Sie ein neues Band in einen zweiten Camcorder/Rekorder zum Aufzeichnen der Kopie ein.
- 3 Enthält das Aufnahmegerät eine Option zur Aufnahme von Videos mit Timecode vom Originalband, muss diese Option unbedingt deaktiviert werden. Informationen zu einer solchen Option finden Sie in der Bedienungsanleitung des jeweiligen Geräts.

- 4 Wenn es sich bei beiden Geräten um digitale Geräte handelt, können Sie sie digital per IEEE 1394 oder SDI verbinden. Auf diese Weise wird eine Kopie mit optimaler Qualität erstellt.
- 5 Schließen Sie das Aufnahmegerät an einen Fernseher an.
- 6 Stellen Sie an beiden Geräten den VTR-Modus ein.
- 7 Vergewissern Sie sich, dass der Anschluss am Aufnahmegerät für die digitale Aufnahme eingestellt ist.
- 8 Beginnen Sie mit der Aufnahme des neuen Bands und lassen Sie dann das Originalband abspielen. Lassen Sie die Geräte laufen, bis das gesamte Originalband kopiert wurde.

Hinweis: Die Szenensuche erkennt den Anfang und das Ende jeder Aufnahme, indem Sprünge in den Zeitstempeln gesucht werden. Da beim Kopieren eines Bands auf diese Weise ein einzelner Clip mit einem fortlaufenden Zeitstempel erstellt wird, können Sie die Funktion „Szene suchen“ nicht verwenden, wenn Sie die Kopie in Adobe Premiere Pro aufnehmen.

Timecode aufnehmen

Der Timecode eines Originalvideos wird nur aufgenommen, wenn die Aufnahme mit Gerätesteuerung erfolgt. Timecode-Aufnahmen mit steuerbaren Analoggeräten sind abhängig von der Präzision Ihres Rekorders. Wenn Ihr Bandabspielgerät den Timecode nicht exakt lesen kann, sollten Sie Ihr System kalibrieren bzw. dem Film den Timecode manuell hinzufügen, indem Sie die entsprechenden Frames in Übereinstimmung bringen.

Hinweis: Der Timecode wird nur am Bandzählwerk von Geräten angezeigt, die Timecode erkennen können. Daneben wird er auch angezeigt, wenn er in einer Kopie des Bandes über das Bild gelegt bzw. aufgezeichnet wurde. Die meisten analogen Heim-Videorekorder können Timecode weder lesen noch schreiben.

So legen Sie den Timecode für einen Clip manuell fest

Es kann sein, dass Sie den Timecode ändern möchten, der von Adobe Premiere Pro aufgenommen wurde. Beispiel: Sie haben Material von einer DV-Kopie eines Hi8-Bands aufgenommen, das ursprünglich mit Hilfe von RCTC (Rewritable Consumer Time Code) aufgezeichnet wurde. Die DV-Kopie und die entsprechenden kopierten Videodateien auf Ihrem Computer sind mit dem DV-Timecode versehen, nicht mit dem ursprünglichen RCTC. Nehmen wir an, es sind Aufzeichnungsdaten für das Hi8-Originalband vorhanden und Sie möchten den Timecode auf die ursprünglichen RCTC-Werte zurücksetzen.

- 1 Wählen Sie den Clip im Projektfenster.
- 2 Wählen Sie „Datei“ > „Timecode“, geben Sie die gewünschten Optionen an und klicken Sie auf „OK“.

So geben Sie Timecode ein

Bei der Videoaufnahme und -bearbeitung müssen Sie wiederholt Timecodewerte eingeben. Beispielsweise geben Sie Timecodewerte ein, um die In- und Out-Points für Clips festzulegen und im Schnittfenster zu navigieren. In Adobe Premiere Pro gibt es mehrere Möglichkeiten, Timecode einzugeben.

In Adobe Premiere Pro umfasst die Dauer zwischen den In- und Out-Points die durch den Timecode angegebenen Frames. Wenn Sie zum Beispiel für die In- und Out-Points eines Clips denselben Timecode eingeben, beträgt die Dauer des Clips einen Frame. Beim Eingeben von Timecode können Sie Doppelpunkte durch Punkte ersetzen oder Zahlen ohne Zeichensetzung eingeben. Adobe Premiere Pro interpretiert die eingegebenen Zahlen als Stunden, Minuten, Sekunden und Frames.

- Um einen bestimmten Timecode festzulegen, markieren Sie den Timecode, geben Sie einen neuen Timecode ein und drücken Sie anschließend die Eingabetaste.
- Ziehen Sie zum Anpassen des aktuellen Timecodes diesen horizontal. Wenn Sie zum Beispiel einen früheren Timecode einstellen möchten, ziehen Sie nach links.
- Um den aktuellen Timecode unter Verwendung eines relativen Werts anzupassen, geben Sie ein Plus- (+) oder Minuszeichen (-) sowie die Anzahl der Frames ein, die hinzugefügt oder abgezogen werden sollen. Wenn Sie zum Beispiel fünf Frames vom aktuellen Timecode abziehen möchten, markieren Sie den gesamten Timecode, geben Sie -5 ein und drücken anschließend die Eingabetaste.

Online- und Offline-Bearbeitung

Wissenswertes über Online- und Offline-Bearbeitung

Zur *Online-Bearbeitung* werden die Clips mit der Qualität aufgenommen, die für die Endversion des Videos benötigt wird. Dies ist in Adobe Premiere Pro die Standardmethode. Die Online-Bearbeitung liefert gute Ergebnisse, wenn Geschwindigkeit und Speicherkapazität des Hostcomputers die Anforderungen der verwendeten Videoformate erfüllen. Die meisten modernen Computer können die Datenrate von DV in voller Auflösung darstellen. Bei höheren Anforderungen, z. B. bei HDV- oder HD-Material, kann es jedoch sein, dass dies nicht ohne weiteres möglich ist. Für diese Situationen gibt es die *Offline-Bearbeitung*.

Bei der *Offline-Bearbeitung* nehmen Sie Clips für die Erstbearbeitung in geringer Qualität auf. Wenn das Endprodukt später dann fertig gestellt, gerendert und exportiert werden soll, nehmen Sie sie bei hoher Auflösung erneut auf. Durch die Bearbeitung von Clips mit geringer Auflösung können auch normale Computer große Dateien, beispielsweise mit HDV- oder HD-Filmmaterial, ohne Geschwindigkeitseinbußen oder Speicherprobleme bearbeiten. Zudem besteht so die Möglichkeit, dass Bearbeitungen während eines Standortbesuchs am Laptop durchgeführt werden.

Sie können ein Projekt vollständig online bearbeiten. Sie können aber auch einen Ansatz mit zwei Phasen verwenden: Treffen Sie Ihre ersten kreativen Entscheidungen im Offline-Modus und wechseln Sie dann in den Online-Modus, um die Feinabstimmung und letzte Farbkorrekturen vorzunehmen.

Sie können beispielsweise ein HD-Projekt mit Adobe Premiere Pro offline bearbeiten und dann im Advanced Authoring Format (AAF) oder EDL-Format exportieren, um es auf einem Bearbeitungssystem mit Hochleistungssoftware weiterzuverwenden. Auf diesem System können Sie die letzte Online-Bearbeitung und das Rendern dann bei voller HD-Auflösung durchführen.

So nehmen Sie Clips neu auf

Sie können mit Hilfe von Batchaufnahmen Clips in einem vorhandenen Projekt neu aufnehmen. Clips können nur neu aufgenommen werden, wenn die Verbindung zu den Originaldateien aufgehoben wurde, die Dateien als Offlinedateien vorliegen und das Quellmedium Timecode enthält.

- 1 Wenn die Aufnahmeeinstellungen für alle Clips überschrieben werden sollen, die Sie neu aufnehmen möchten, legen Sie die Aufnahmeeinstellungen der Clips fest.
- 2 Wählen Sie im Projektfenster alle Clips aus, die Sie neu aufnehmen möchten. Wenn Sie Clips in verschiedenen Ablagen auswählen möchten, verwenden Sie die Listenansicht, in der Sie mehrere Ablagen anzeigen können.
- 3 Wählen Sie „Projekt“ > „Offline bearbeiten“. Die Verbindung zwischen den ausgewählten Clips und deren Originaldateien wird aufgehoben.
- 4 Geben Sie im Dialogfeld „Offline bearbeiten“ an, ob die Originaldateien beibehalten oder gelöscht werden sollen.
- 5 Wählen Sie bei ausgewählten Offlinedateien den Befehl „Datei“ > „Batchaufnahme“. Passen Sie die Einstellungen nach Bedarf an.
- 6 Stellen Sie sicher, dass der Rekorder und das Originalvideo richtig eingerichtet sind, und klicken Sie anschließend auf „OK“.
- 7 Wenn die Neuaufnahme beendet ist, speichern Sie das Projekt.

Importieren von Dateien

So importieren Sie Dateien

Sie können Video-, Audio-, Grafik- und Fotodateien mit unterschiedlichen Formaten in ein Adobe Premiere Pro-Projekt importieren. Sie können einzelne oder mehrere Dateien oder einen ganzen Ordner importieren. Die Framegröße darf dabei 4096 x 4096 Pixel nicht übersteigen. Wenn Sie in Ihrer Software als Größeneinheit keine Pixel festlegen können, können Sie stattdessen Punktabgaben verwenden.

Wenn Sie eine Datei importieren und sie horizontal oder vertikal verzerrt (gedehnt) angezeigt wird, kann es sein, dass das Pixel-Seitenverhältnis falsch interpretiert wurde. Ändern Sie bei Bedarf das Pixelseitenverhältnis für die Datei. EPS-Bilder werden fortlaufend von Adobe Premiere Pro gerastert, so dass beim Skalieren dieser Dateien keine Pixel angegeben werden müssen.

- Zum Importieren von Clips wählen Sie „Datei“ > „Importieren“. Suchen und markieren Sie die Datei. Halten Sie zum Markieren mehrerer Dateien die Strg-Taste gedrückt. Klicken Sie auf „Öffnen“.
- Wählen Sie zum Importieren eines vor kurzem bereits importierten Clips „Datei“ > „Letzte Datei importieren“ > [Dateiname]. (Der Dateiname wird ggf. nicht angezeigt, wenn Voreinstellungen in Adobe Premiere Pro festgelegt wurden.)
- Zum Importieren eines Ordners mit Clips wählen Sie „Datei“ > „Importieren“. Suchen Sie den Ordner, wählen Sie ihn aus und klicken Sie auf „Ordner importieren“. Der Ordner wird mit dem Ordnerinhalt als neue Ablage in das Projektfenster importiert.

Sie können Dateien und Ordner auch importieren, indem Sie diese aus Windows Explorer in das Projektfenster ziehen.

Siehe auch

„Seitenverhältnisse“ auf Seite 27

Digitale Audiodaten importieren

Sie können als Audiodateien oder -spuren in Videodateien gespeicherte digitale Audioclips importieren. Digitale Audiodaten liegen auf Computerfestplatten, Audio-CDs oder Digital Audio Tapes (DAT) in Form von binären Daten vor, die von Computern gelesen werden können. Verwenden Sie beim Übertragen von digitalen Audiodateien auf Ihren Computer digitale Verbindungen, um die bestmögliche Qualität zu erzielen. Vermeiden Sie es, die Digitalisierung der digitalen Ausgangsdaten von der Audioquelle über Ihre Soundkarte durchzuführen.

Um maximale Bearbeitungsleistung zu gewährleisten, gleicht Adobe Premiere Pro jeden importierten Audiokanal unter Verwendung der Projektsamplerate an 32-Bit Floating-Point-Daten an. Es werden alle importierten Audiodaten angeglichen, sogar Audiospuren in Videodateien.

Hinweis: Wenn Sie eine reine Audiodatei von einer digitalen Videoquelle aufnehmen möchten, wählen Sie im Aufnahmefenster aus dem Bereich „Aufzeichnen“ die Option „Audio“ aus dem Menü „Aufnehmen“.

Sie können CD-Audiodateien (CDA) zwar in einem Projekt verwenden, müssen sie jedoch vor dem Import in Adobe Premiere Pro in ein unterstütztes Dateiformat umwandeln, z. B. WAV. CDA-Dateien lassen sich mit einer Audioanwendung wie Adobe Audition® konvertieren.

Hinweis: Achten Sie aber darauf, dass Sie für alle CD-Spuren, die Sie verwenden, das Copyright besitzen bzw. über eine Lizenz des Copyrights verfügen.

Siehe auch

„Unterstützte Dateiformate für den Import“ auf Seite 64

Verwenden von komprimierten Audioformaten

Musikdaten, die in Formaten wie MP3 und WMA vorliegen, werden komprimiert, indem die ursprüngliche Audioqualität geringfügig reduziert wird. Zur Wiedergabe von komprimierten Audiodaten muss Adobe Premiere Pro die Datei dekomprimieren und ggf. ein neues Sampling durchführen, um Ihren Ausgabeeinstellungen zu entsprechen. Diese Dekomprimierung geht zumeist auf Kosten der Audioqualität. Aus diesem Grund sollten Sie nach Möglichkeit eine unkomprimierte bzw. eine CD-Audio-Version des Audioclips verwenden.

Verwenden von Audiodaten in Adobe Audition

Mit Adobe Audition stehen Ihnen erweiterte Funktionen zur Audiotbearbeitung zur Verfügung. Wenn Sie Audiodaten aus Adobe Audition in ein Audiodateiformat exportieren, das mit Adobe Premiere Pro kompatibel ist, können Sie sie in Ihre Adobe Premiere Pro-Projekte importieren. Ist beim Export der Audiodaten aus Adobe Audition die Option zum Verknüpfen von Projekten aktiviert, können Sie in Adobe Premiere Pro über den Befehl „Bearbeiten“ > „Original bearbeiten“ das Adobe Audition-Projekt eines Audioclips öffnen.

Importieren von Standbildern

Standbilder mit einer Framegröße von bis zu 4096 x 4096 Pixel können sowohl einzeln als auch in Gruppen importiert werden. Die Größe und das Seitenverhältnis importierter Standbilder wird durch die gleichen Faktoren beeinflusst wie andere importierte Daten, z. B. Verwendung von Quadratpixeln.

Ein importiertes Standbild hat die Dauer, die in den Voreinstellungen unter „Standbild“ angegeben ist. Sie können die Dauer eines Standbilds im Sequenzfenster ändern.

So ändern Sie die Standarddauer für Standbilder

- 1 Wählen Sie im Menü „Bearbeiten“ die Optionen „Voreinstellungen“ > „Allgemein“.
- 2 Legen Sie unter „Standarddauer Standbilder“ die Anzahl der Frames fest, die als Standarddauer für ein Standbild gelten soll.

Hinweis: Eine Änderung der Standarddauer für Standbilder wirkt sich nicht auch die Dauer von Standbildern aus, die bereits Teil einer Sequenz sind.

So ändern Sie die Dauer eines Standbilds im Schnittfenster

- ❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Positionieren Sie das Auswahlwerkzeug über einem Ende des Bildes.
 - Markieren Sie den Clip und wählen Sie anschließend „Clip“ > „Geschwindigkeit“. Geben Sie einen neuen Wert ein und klicken Sie auf „OK“.

So passen Sie das Pixel-Seitenverhältnis eines importierten Standbilds an

- 1 Wählen Sie das Standbild im Projektfenster aus.
- 2 Wählen Sie „Datei“ > „Footage interpretieren“.
- 3 Wählen Sie im Abschnitt „Pixel-Seitenverhältnis“ eine Option aus und klicken Sie auf „OK“.
- 4 Wählen Sie eine der folgenden Optionen:

Pixel-Seitenverhältnis aus Datei verwenden Bei dieser Option wird das mit dem Standbild gespeicherte ursprüngliche Seitenverhältnis verwendet.

Angleichen an Diese Option ermöglicht es Ihnen, einen Eintrag aus einer Liste vorgegebener Seitenverhältnisse auszuwählen.

Hinweis: Wenn Sie Adobe Photoshop verwenden, um Bilder für Videoprojekte zu erstellen, ist es ratsam, die Photoshop-Vorgabe für das jeweilige gewünschte Videoformat zu nutzen. Durch Verwendung dieser Vorgaben wird sichergestellt, dass die Bilder im richtigen Seitenverhältnis erstellt werden.

Siehe auch

„Seitenverhältnisse“ auf Seite 27

Importieren von Adobe Photoshop-Bildern

Sie können Adobe Photoshop-Dateien ab Version 3.0 importieren. Adobe Premiere Pro unterstützt Adobe Photoshop-Dateien mit 16 und mit 8 Bit. Sie können steuern, wie Adobe Photoshop-Dateien mit Ebenen importiert werden. Leere (transparente) Bereiche nicht geglätteter Adobe Photoshop-Dateien sind transparent, wenn sie in Adobe Premiere Pro importiert werden, da die Transparenz als Alphakanal gespeichert wird. Auf diese Weise können Sie Adobe Photoshop-Grafiken importieren und sie ohne zusätzlichen Aufwand über Clips in anderen Spuren legen.

Des Weiteren können Sie eine Adobe Photoshop-Datei mit Ebenen als Sequenz importieren. Dies ermöglicht Ihnen, in Adobe Photoshop Grafiken zu erstellen und sie anschließend in ein Adobe Premiere Pro-Projekt zu importieren.

Siehe auch

„So erstellen Sie in Ihrem Projekt eine neue Photoshop-Datei“ auf Seite 153

Importieren von Adobe Illustrator-Bildern

Adobe Illustrator-Standbilddateien können direkt in ein Adobe Premiere Pro-Projekt importiert werden. Adobe Premiere Pro wandelt die vektororientierten Adobe Illustrator-Bilder in das von Adobe Premiere Pro verwendete und auf Pixeln basierende Bildformat um. Dieser Vorgang wird als *Rastern* bezeichnet. Adobe Premiere Pro *glättet* dabei automatisch die Kanten der Adobe Illustrator-Bilder. Zudem konvertiert Adobe Premiere Pro alle leeren Bereiche in einen Alphakanal, so dass diese transparent dargestellt werden.

Wenn Sie die Abmessungen des Adobe Illustrator-Bilds für das Rastern definieren möchten, verwenden Sie Adobe Illustrator, um Beschnittmarken in der Adobe Illustrator-Datei festzulegen. Informationen zum Festlegen von Beschnittmarken finden Sie in der Hilfe von Adobe Illustrator.

So importieren Sie eine Adobe Photoshop- oder Adobe Illustrator-Datei mit Ebenen

Beim Importieren einer Adobe Photoshop- oder Adobe Illustrator-Datei mit Ebenen können Sie im Dialogfeld „Importierte Ebenendatei“ angeben, wie die Ebenen importiert werden:

- Die Ebenen zusammenfügen und alle Ebenen zu einem geglätteten Clip vereinen.
- Nur eine der Ebenen aus der Datei importieren.
- Die Ebenen in eine zeitliche Sequenz von Frames umwandeln.

Adobe Premiere Pro importiert Attribute, die in der Originaldatei zugewiesen wurden, einschließlich Position, Deckkraft, Sichtbarkeit, Transparenz (Alphakanal), Ebenenmasken, Anpassungsebenen, allgemeine Ebeneneffekte, Zuschneidepfade für Ebenen, Vektormasken und Zuschneidegruppen. Ein weißer Hintergrund in Adobe Photoshop wird als deckend weiß exportiert. Ein Hintergrund im Schachbrettmuster kennzeichnet Bereiche, die in transparente Alphakanäle umgewandelt werden, wenn die Adobe Photoshop-Datei in ein Format exportiert wird, das Alphakanäle unterstützt.

Die Konvertierung von Ebenen in eine Sequenz erleichtert das Erstellen von Grafiken mit Hilfe von Ebenen in Adobe Photoshop oder Adobe Illustrator. Wenn Adobe Premiere Pro Ebenen in eine Sequenz konvertiert, wird die Sequenz als Ablage in das Projektfenster importiert. Jede Ebene in der Datei wird zu einem Clip in der Ablage. Jeder Clipname setzt sich aus dem Ebenennamen und dem Namen der Datei, in der die Ebene enthalten war, zusammen. Darüber hinaus erstellt Adobe Premiere Pro automatisch eine Sequenz, in der jede Ebene mit der Standarddauer für ein Standbild nacheinander eingefügt wird. Sie können diese Sequenz als Clip in anderen Sequenzen verwenden.

Hinweis: Einige Adobe Photoshop-Ebenenattribute werden nicht unterstützt, beispielsweise spezielle Überblendungsmodi und die Knockout-Option. Um optimale Ergebnisse zu erzielen, sollten Sie in Adobe Photoshop die Standardtransparenz und -deckkraft verwenden.

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“.
- 2 Suchen Sie im Dialogfeld „Importieren“ die Ebenendatei und markieren Sie diese. (Sollte der Dateiname nicht angezeigt werden, vergewissern Sie sich, dass als Dateityp „Alle unterstützten Dateien“ ausgewählt ist.)
- 3 Wählen Sie im Dialogfeld „Importierte Ebenendatei“ im Menü „Importieren als“ die Option „Filmmaterial“ oder „Sequenz“ aus.
- 4 Wählen Sie „Zusammengefügte Ebenen“, um alle Ebenen in der Datei als eine Ebene zu importieren, oder wählen Sie die Ebene aus, die Sie importieren möchten.

5 Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Einblendmenü „Aufnahme-Abmessungen“ aus und klicken Sie anschließend auf „OK“:

Dokumentgröße Passt die Dateigröße an die Größe des Dokuments an, wie in den Projekteinstellungen angegeben.

Ebenengröße Importiert die Datei in der Größe der zusammengeführten Ebenen bzw. der ausgewählten Ebene.

Hinweis: Wenn Sie eine Ebene als einzelnen Clip importieren, setzt sich der Name im Projektfenster aus dem Ebenennamen und dem ursprünglichen Dateinamen zusammen.

Vorbereiten von Standbildern

Wenn Standbilder in einer Anwendung vorbereitet werden, die Farbmanagement unterstützt (beispielsweise Adobe Photoshop), sind die Farben unter Umständen mit denen in Adobe Premiere Pro konsistenter, sofern Sie einen videofreundlichen Farbraum wie sRGB oder NTSC RGB verwenden.

Beste Ergebnisse erzielen Sie mit Dateien, deren Framegröße mindestens so groß ist wie die Framegröße des Projekts, so dass Sie das Bild in Adobe Premiere Pro nicht vergrößern müssen. Wird ein Bild vergrößert, kann dies auf Kosten der Schärfe gehen. Wenn Sie beabsichtigen, ein Bild zu vergrößern, bereiten Sie es mit einer größeren Framegröße als das Projekt vor. Wenn Sie zum Beispiel ein Bild um 200 % vergrößern möchten, bereiten Sie das Bild mit der doppelten Framegröße des Projekts vor, bevor Sie es importieren.

Importieren von Animationen

Sie können Animationen importieren, die nur aus einer einzigen Datei bestehen, wie z. B. GIF-Animationen. Sie können auch eine Folge nummerierter Standbilddateien importieren und automatisch zu einem einzigen Clip zusammenfügen. Dabei stellt jede einzelne Datei einen Frame dar. Das Importieren einer Sequenz ist bei Animationen hilfreich, die als Reihe nummerierter Standbilder aus Anwendungen wie Adobe After Effects exportiert wurden. Die Bilder in dieser Reihe können keine Ebenen enthalten. Weitere Informationen zu Ebenen und zum Reduzieren finden Sie in der Anwendungsdokumentation.

Wenn Sie dreidimensionale Bilder oder Animationen erstellen, die in Adobe Premiere Pro importiert werden sollen, beachten Sie nach Möglichkeit die folgenden Richtlinien:

- Verwenden Sie sendesichere Farbfilter.
- Verwenden Sie das in den Projekteinstellungen angegebene Pixel-Seitenverhältnis und die entsprechende Framegröße in Adobe Premiere Pro.
- Verwenden Sie Ihrem Projekt entsprechende geeignete Halbbildeinstellungen.
- Wenn Sie die Sequenz mit einer Adobe-Anwendung erstellen, aktivieren Sie die Option zum Einbetten einer Projektverknüpfung, um die Sequenz in der ursprünglichen Anwendung öffnen zu können.

So importieren Sie nummerierte Standbilddateien als Clip

1 Vergewissern Sie sich, dass die Dateinamen aller Standbilder die gleiche Anzahl von Ziffern am Ende sowie die korrekte Dateinamenerweiterung aufweisen, z. B. Datei000.bmp, Datei001.bmp usw.

2 Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“.

3 Markieren Sie die erste nummerierte Datei in der Sequenz, wählen Sie „Nummerierte Standbilder“ und klicken Sie auf „Öffnen“. Wenn „Nummerierte Standbilder“ aktiviert ist, interpretiert Adobe Premiere Pro alle nummerierten Dateien als einen Frame des Videoclips.

Hinweis: Eine Änderung der Standarddauer für Standbilder im Dialogfeld „Voreinstellungen“ wirkt sich nicht auf die Dauer nummerierter Standbilder aus, die in einen Videoclip importiert wurden. Jedes Standbild wird beim Importieren mit dieser Methode als ein Frame eingefügt.

Importieren älterer Projekte

Sie können Inhalte aus einem Adobe Premiere 6.0- oder 6.5-Projekt in ein geöffnetes Adobe Premiere Pro-Projekt einfügen. Die Clips und Sequenzen des importierten Projekts werden im Projektfenster zu einer Ablage mit dem gleichen Namen wie das importierte Projekt hinzugefügt. Die Ablagehierarchie des importierten Projekts wird in der neuen Ablage

beibehalten. Sämtliche Spezialeffekte des importierten Projekts, wie z. B. Überblendungen, werden übernommen. Beim Importieren eines Projekts in ein anderes, das über eine unterschiedliche Timebase oder Audio-Samplerate verfügt, sollten Sie beachten, dass sich diese Unterschiede auf die Bearbeitungsposition und die Audioqualität auswirken können.

Das Importieren eines Projekts in ein anderes Projekt ist die einzige Möglichkeit, die gesamten Sequenz- und Clipinformationen zu übertragen.

Hinweis: In früheren Versionen von Adobe Premiere wurden Storyboards in projektunabhängigen Dateien gespeichert. Adobe Premiere Pro beinhaltet alle Storyboard-Funktionen im Projektfenster. Sie können jedoch Storyboard-Dateien aus früheren Versionen durch Auswahl von „Datei“ > „Importieren“ einfügen.

Importieren von Bibliotheken

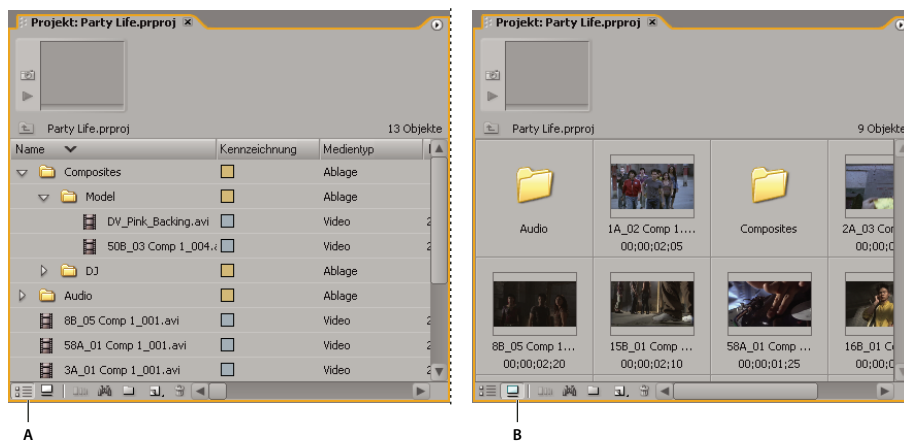
Adobe Premiere 6.5 unterstützt Container, die als *Bibliotheken* bezeichnet und in denen Clips aus ein oder mehreren Projekten in Dateien gespeichert werden. Bei einer Bibliothek handelt es sich um eine von den Projekten getrennt gespeicherte PLB-Datei. Obwohl Adobe Premiere Pro Bibliotheken nicht direkt unterstützt, können Sie PLB-Bibliotheksdateien importieren. Die Bibliothek wird in eine Ablage konvertiert, wenn Sie diese in ein Adobe Premiere Pro-Projekt importieren. Wenn Sie mehrere Clips speichern möchten, damit diese für andere Projekte zur Verfügung stehen, speichern Sie einfach ein Projekt, das die Clips enthält, und importieren das Projekt in andere Projekte.

Kapitel 6: Verwalten und Anzeigen von Assets

Anpassen des Projektfensters



So ändern Sie die Projektfensteransichten


Nachdem Sie ein Asset erhalten haben, wird der entsprechende Name im Projektfenster angezeigt. Das Projektfenster enthält zu allen Assets Ihres Projekts ausführliche Informationen. Die Assets können in der Listenansicht oder in der Symbolansicht angezeigt und sortiert werden. In der Listenansicht werden zusätzliche Informationen zu jedem Asset angezeigt. Die angezeigten Informationen können an die Anforderungen Ihres Projekts angepasst werden.



Projektfensteransichten

A. Listenansicht B. Symbolansicht

- Um von einer Ansicht zur anderen zu wechseln, klicken Sie unten im Fenster auf die Schaltfläche „Listenansicht“  oder „Symbolansicht“  oder wählen Sie im Menü des Projektfensters „Ansicht“ > „Liste“ bzw. „Ansicht“ > „Symbol“.
- Um die Objekte in der Symbolansicht neu anzuordnen, ziehen Sie diese auf ein beliebiges Quadrat. Dabei zeigt eine vertikale Leiste an, wohin das Objekt gezogen wird. Wenn Sie ein Objekt auf eine Ablage ziehen, wird das Objekt in die Ablage verschoben.

 Sie können in der Symbolansicht ein Storyboard erstellen und es anschließend mit der Funktion „Automatisch in Sequenz umwandeln“ zu einer Sequenz machen.

- Klicken Sie zum Sortieren der Objekte in der Listenansicht auf die Spaltenüberschrift, nach der die Objekte sortiert werden sollen. Wenn Ablagen erweitert sind, werden die Objekte in der Hierarchie des Projektfensters von oben nach unten sortiert. Um die Sortierfolge umzukehren, klicken Sie erneut auf die Spaltenüberschrift.
- Um die Miniaturansicht und Clipinformationen ein- oder auszublenden, wählen Sie im Menü des Projektfensters „Ansicht“ > „Vorschaubereich“.
- Um die Miniaturansicht auszublenden oder die Größe festzulegen, wählen Sie im Menü des Projektfensters „Miniaturen“.
- Um zwischen Objekten in der Symbolansicht leere Flächen zu entfernen und die Objekte im Projektfenster horizontal anzuordnen, wählen Sie im Menü des Projektfensters „Aufräumen“.

So fügen Sie eine Spalte hinzu

- 1 Wählen Sie im Menü des Projektfensters die Option „Spalten bearbeiten“.

- 2 Wählen Sie den Namen der Spalte aus, nach der eine neue Spalte hinzugefügt werden soll, und klicken Sie auf „Hinzufügen“.
- 3 Geben Sie einen Namen ein.
- 4 Wählen Sie einen Typ aus. Textspalten können jeden von Ihnen eingegebenen Text enthalten. Boolesche Spalten beinhalten ein Kontrollkästchen. Klicken Sie auf „OK“.


So passen Sie die Spalten in der Listenansicht an

In den Spalten der Listenansicht des Projektfensters werden verschiedene Informationen zu den aufgeführten Assets angezeigt. Sie können die in Adobe Premiere Pro anzuzeigenden Spalten auswählen, umbenennen und deren Reihenfolge ändern.

Wählen Sie im Menü des Projektfensters die Option „Spalten bearbeiten“ und führen Sie die folgenden Schritte aus:

- Um eine Spalte anzuzeigen, wählen Sie die Option neben der Spalte.
- Um eine Spalte umzubenennen, markieren Sie einen Spaltennamen, klicken Sie auf „Umbenennen“ und ändern Sie den Namen.
- Um eine Spalte zu entfernen, markieren Sie einen Spaltennamen und klicken Sie auf „Entfernen“.
- Um eine Spalte in der Listenansicht nach links zu verschieben, wählen Sie den entsprechenden Namen aus und klicken Sie auf „Nach oben“. Um sie nach rechts zu verschieben, klicken Sie auf „Nach unten“.

Im Projektfenster können folgende Anpassungen vorgenommen werden:

- Positionieren Sie zum Ändern der Breite einer Spalte in der Listenansicht den Mauszeiger über einer Trennlinie zwischen den Spaltenüberschriften, bis das Symbol zum Ändern der Spaltengröße  eingeblendet wird. Ziehen Sie die Trennlinie dann in horizontaler Richtung.
- Um nach einer Spalte zu sortieren, klicken Sie auf den Spaltennamen, um zwischen aufsteigender oder absteigender Reihenfolge zu wechseln.
- Ordnen Sie die Spalten neu an, indem Sie sie im Projektfenster in horizontaler Richtung ziehen.

Hinweis: Wenn Sie im Dialogfenster „Spalten bearbeiten“ ein Spaltenattribut nicht finden oder ändern können, wurde das Attribut von Adobe Premiere Pro gesperrt und kann nicht bearbeitet werden. Sie können beispielsweise die Namen von Spalten ändern, die Sie selbst hinzugefügt haben, aber nicht die Namen von Spalten, die bereits in Adobe Premiere Pro vorhanden sind.

Siehe auch

„Spalten in der Listenansicht“ auf Seite 91

Spalten in der Listenansicht

Die Namen der meisten Spalten in der Listenansicht sind selbsterklärend. Im Folgenden werden Erklärungen zu den nicht ganz eindeutigen Namen gegeben:

Name Zeigt standardmäßig den Dateinamen des Assets an. Sie können innerhalb des Projekts einen anderen Namen für dieses Asset verwenden. Das Namenfeld kann aus der Listenansicht nicht entfernt werden.

Kennzeichnung Farbe zur Identifizierung und Zuordnung von Assets.

Mediendauer Länge der Originaldatei, die nach den aktuell gültigen Optionen für die Zeitanzeige angegeben wird.

Hinweis: In Adobe Premiere Pro umfasst die Mediendauer in jedem Fenster stets die Frames, die von In-Point und Out-Point bestimmt werden. Wenn beispielsweise der In-Point und der Out-Point auf denselben Frame gesetzt werden, beträgt die Dauer der Länge eines Frames.

Videodauer Die durch Video In-Point und Video Out-Point definierte Dauer einer Videokomponente eines Clips, bei der alle in Adobe Premiere Pro vorgenommenen Anpassungen berücksichtigt werden, wie z. B. eine Änderung an der Clipgeschwindigkeit.

Audiodauer Die durch Audio In-Point und Audio Out-Point definierte Dauer einer Audiokomponente eines Assets, bei der alle in Adobe Premiere Pro vorgenommenen Anpassungen berücksichtigt werden, wie z. B. eine Änderung an der Clipgeschwindigkeit.

Videoinformationen Die Framegröße und das Seitenverhältnis des Assets sowie die Angabe, ob ein Alphakanal vorhanden ist.

Videoverwendung Wie häufig die Videokomponente eines Assets in den Sequenzen eines Projekts verwendet wird.

Audioverwendung Wie häufig die Audiokomponente eines Assets in den Sequenzen eines Projekts verwendet wird.

Bandname Der Name des Originalbands, der beim Speichern oder Aufnehmen des Clips eingegeben wird.

Beschreibung Optionale Beschreibung des Assets, die beim Speichern oder Aufnehmen des Clips eingegeben wird.

Kommentar Optionaler Kommentar, der beim Speichern oder Aufnehmen des Assets eingegeben wird. Dient zur Identifizierung und Sortierung.

Protokollhinweis Optionaler Text, der mit Hilfe der Option „Protokollhinweis“ eingegeben wurde, wenn ein Asset im Aufnahme Fenster aufgenommen wurde.

Dateipfad Speicherort der Datei auf dem Datenträger, der als Ordnerpfad angegeben wird.

Aufnahmeeinstellungen Zeigt an, ob einer Datei in Adobe Premiere Pro Aufnahmeeinstellungen zugewiesen sind.

Status Zeigt an, ob ein Asset online oder offline ist. Wenn der Clip offline ist, wird außerdem eine Begründung angegeben.

Offline-Eigenschaften Zeigt an, ob die Originaldatei einer Offlinedatei Video, Audio oder beides enthält.

Szene Szenenname, der im Aufnahme Fenster in das Feld „Szene“ eingegeben wurde. Die Verwendung von Szenennamen aus einem Skript kann bei der Organisation Ihres Arbeitsbereichs hilfreich sein.


Einstellung/Take Name der Einstellung und/oder des Take, der in das Feld „Einstellung/Take“ im Aufnahme Fenster eingegeben wurde.

Gut Zeigt bevorzugte Assets an.

So definieren Sie eine andere Miniaturansicht für einen Clip

Standardmäßig wird der erste Frame eines Clips in der Miniaturansicht und an anderen Stellen im Projekt, an denen die Miniaturansicht erscheint, angezeigt. Sie können die Standardminiatur überschreiben, indem Sie einen beliebigen Clipframe als *Titelframe* festlegen.

1 Wählen Sie den Clip im Projektfenster.

2 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Abspielen“  oder ziehen Sie oben links im Projektfenster den Schieberegler für die Wiedergabe in der Miniaturansicht, bis der gewünschte Frame angezeigt wird.

3 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Titelframe einstellen“ .



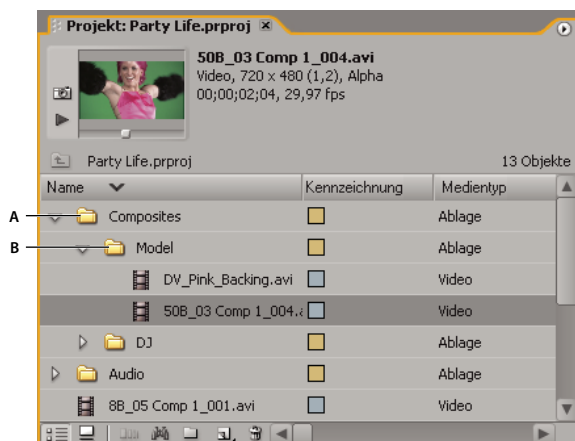
Sie können den Titelframe auch festlegen, indem Sie mit der rechten Maustaste in die Miniaturansicht klicken und die Option „Titelframe einstellen“ auswählen.

Anordnen von Assets

Wissenswertes über Ablagen

Das Projektfenster kann auch Ablagen enthalten. Diese dienen zur Organisation des Projektinhalts und werden ähnlich wie die Ordner im Windows-Explorer verwendet. Ablagen können Quelldateien, Sequenzen und andere Ablagen beinhalten. Sie können Ablagen für folgende Zwecke verwenden:



- Zum Speichern von Listen mit Offlinedateien für Batchaufnahmen.
- Zum separaten Speichern der einzelnen Sequenzen und ihrer Originaldateien.
- Zum Organisieren von Dateien nach Typ, z. B. Videos, Standbilder und Audiodateien.



Projektfenster


A. Übergeordnete Ablage B. Untergeordnete Ablage

So arbeiten Sie mit Ablagen

- Um eine Ablage hinzuzufügen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Neue Ablage“  am unteren Rand des Projektfensters.
- Um eine oder mehrere Ablagen zu löschen, wählen Sie die Ablage(n) aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „Ausgewählte Elemente löschen“  am unteren Rand des Projektfensters.



Wenn Sie mehrere Male hintereinander auf die Schaltfläche „Neue Ablage“ klicken, wird jede neue Ablage in der jeweils vorherigen neuen Ablage verschachtelt.

- Um ein Objekt in eine Ablage zu verschieben, ziehen Sie das Objekt auf das Ablagensymbol. Sie können Ablagen in andere Ablagen verschieben, um sie zu verschachteln. In Adobe Premiere Pro 2.0 wird eine Ablage nicht automatisch geöffnet, wenn Sie ein Objekt auf der Ablage ablegen.
- Um den Inhalt einer Ablage anzuzeigen, klicken Sie in der Listenansicht auf das Dreieck neben dem Symbol „Ablage“, um es zu erweitern, oder doppelklicken Sie auf die Ablage.
- Um den Inhalt einer übergeordneten Ablage aus einer verschachtelten Ablage anzuzeigen, klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche für die übergeordnete Ablage . Durch wiederholtes Klicken auf diese Schaltfläche gelangen Sie bis zum Inhalt der obersten Ebene des Projektfensters.

Siehe auch

„So erstellen Sie Ablagen für bevorzugte Effekte“ auf Seite 248

So weisen Sie einem Asset eine Kennzeichnung zu

Kennzeichnungen sind Farben, die zur Identifizierung und Zuordnung von Assets dienen. Sie können Kennzeichnungen im Projektfenster zuordnen und anzeigen. Mit Hilfe der Kennzeichnungsfarben werden Assets in der Kennzeichnungsspalte des Projektfensters und im Schnittfenster gekennzeichnet.

- Um einem Asset eine Kennzeichnung zuzuweisen, markieren Sie einen Clip im Projektfenster. Klicken Sie dann auf „Bearbeiten“ > „Kennzeichnung“ und wählen Sie eine Farbe.
- Sie können alle Assets mit gleicher Kennzeichnung auswählen, indem Sie einen dieser Assets markieren und auf „Bearbeiten“ > „Kennzeichnung“ > „Kennzeichnungsgruppe auswählen“ klicken.
- Wählen Sie zum Bearbeiten der Kennzeichnungsnamen oder -farben „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Kennzeichnungsfarben“. Klicken Sie auf ein Farbfeld, um eine Farbe zu bearbeiten.
- Wählen Sie zum Festlegen einer Standardkennzeichnung für einen bestimmten Medientyp „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Standardkennzeichnungen“.

Hinweis: Standardkennzeichnungen wirken sich nur auf Assets aus, die Sie nach der Änderung der Standardeinstellungen dem Projektfenster hinzugefügt haben. Kennzeichnungsfarben für Assets, die bereits vorher im Projektfenster vorhanden waren, werden mit diesem Befehl nicht geändert. Um die Kennzeichnungsfarben für Assets zu ändern, die bereits im Projektfenster vorhanden sind, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Kennzeichnungsfarben“.

Arbeiten mit Assets

Wissenswertes über Clipseigenschaften

In Adobe Premiere Pro sind Hilfsmittel für die Analyse von Clips enthalten, mit denen Sie Informationen zu Dateien unterstützter Formate innerhalb und außerhalb eines Projekts anzeigen können. Wenn Sie z. B. einen Videoclip für Streaming von einem Web-Server produziert haben, können Sie mithilfe der Clipanalysefunktionen überprüfen, ob der exportierte Clip über eine Datenrate verfügt, die für das Internet geeignet ist.

Über die Funktion „Eigenschaften“ erhalten Sie zu jedem Clip ausführliche Informationen. Bei Videodateien beinhaltet die Analyse z. B. Angaben zu Dateigröße, Anzahl der Video- und Audiospuren, Dauer, durchschnittliche Framerate, Audio-Samplerate, Videodatenrate und Komprimierungseinstellungen. Über die Funktion „Eigenschaften“ können Sie auch eine Warnmeldung anzeigen lassen, wenn in einem gerade aufgenommenen Clip Frames ausgelassen wurden. Überprüfen Sie anhand des Datenrate-Diagramms, inwieweit die ausgegebene Datenrate den Anforderungen Ihres Ausgabemediums entspricht. In diesem Diagramm sind die einzelnen Frames einer Videodatei eingezeichnet, damit Sie die Datenraten der Render-Keyframes, die Differenz zwischen den Komprimierungs-Keyframes und Differenzframes (Frames, die sich zwischen den Keyframes befinden) sowie die Datenraten der einzelnen Frames ablesen können. Das Diagramm enthält folgende Informationen:

Datenrate Die Linie stellt die durchschnittliche Datenrate dar.

Samplegröße Die roten Säulen stellen die Samplegröße der einzelnen Keyframes dar.

Samplegröße des Differenzframes Die blauen Säulen stellen die Samplegröße der Differenzframes zwischen den Komprimierungs-Keyframes dar.

So zeigen Sie die Eigenschaften eines Clips an

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn sich der Clip im Projektfenster befindet, wählen Sie ihn aus, um einen Teil seiner Eigenschaften im Vorschaubereich oben im Projektfenster anzuzeigen.
- Wenn sich der Clip im Quellmonitor, Schnittfenster oder Projektfenster befindet, wählen Sie ihn aus und klicken Sie auf „Datei“ > „Eigenschaften abrufen für“ > „Auswahl“.
- Wenn sich der Clip nicht im Projekt befindet, wählen Sie „Datei“ > „Eigenschaften abrufen für“ > „Datei“. Wählen Sie den zu analysierenden Clip aus und klicken Sie auf „Öffnen“.



Sie können die Clipseigenschaften im Quellmonitor, Schnittfenster oder Projektfenster auch anzeigen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip klicken und die Option „Eigenschaften“ wählen.

So duplizieren Sie einen Clip

1 Wählen Sie im Projektfenster einen Clip aus und klicken Sie auf „Bearbeiten“ > „Duplizieren“.

2 Um die Clipkopie umzubenennen, markieren Sie diese, wählen Sie „Clip“ > „Umbenennen“ und geben Sie einen neuen Namen für den Clip ein.



Sie können eine Clipkopie auch erstellen, indem Sie einen Clip kopieren und in das Projektfenster (bzw. in seine Ordner) einfügen, indem Sie bei gedrückter Strg-Taste einen Clip in das Projektfenster ziehen oder indem Sie einen Clip aus dem Quellmonitor in das Projektfenster ziehen.

So benennen Sie einen Clip um

Alle Dateien Ihres Projekts werden auf der Festplatte als einzelne Dateien gespeichert. Dem Projektfenster werden in Adobe Premiere Pro nur Verweise auf die einzelnen Dateien hinzugefügt. Wenn Sie einen Clip in Adobe Premiere Pro umbenennen, bleiben die Originaldatei und der ursprüngliche Dateiname auf der Festplatte unverändert erhalten.

- 1 Markieren Sie den Clip und wählen Sie anschließend „Clip“ > „Umbenennen“.
- 2 Geben Sie den neuen Namen ein und drücken Sie die Eingabetaste.



Sie können einen ausgewählten Clip auch umbenennen, indem Sie einmal auf seinen Namen klicken, um diesen zu markieren, den neuen Namen eingeben und anschließend die Eingabetaste drücken. Der Befehl „Umbenennen“ steht auch zur Verfügung, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip klicken.

So benennen Sie eine Originaldatei um

- ❖ Beenden Sie Adobe Premiere Pro und benennen Sie die Datei auf dem Windows-Desktop um.

Wenn Sie das Projekt das nächste Mal öffnen, werden Sie von Adobe Premiere Pro aufgefordert, den Speicherort der Datei anzugeben.

So entfernen Sie ein Objekt aus dem Projektfenster

- ❖ Markieren Sie das Objekt und drücken Sie die Taste „Entf“.

Die Datei wird dabei nicht von der Festplatte gelöscht.


Hinweis: Wenn Sie den Befehl „Projekt“ > „Offline bearbeiten“ verwenden, können Sie die eigentliche Originaldatei zusammen mit ihrem Verweis im Projekt löschen. (Siehe „Offlinedateien“ auf Seite 80.)

So entfernen Sie nicht verwendete Daten

Sie können Daten entfernen, die Sie noch nicht im Schnittfensterbereich des Projektfensters bearbeitet haben.


- ❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Sortieren Sie die Listenansicht im Projektfenster nach der Spalte „Videoverwendung“ bzw. „Audioverwendung“, um nicht verwendete Clips zu identifizieren. Markieren Sie diese und löschen Sie sie.
 - Wählen Sie „Projekt“ > „Nicht verwendete entfernen“.

So suchen Sie nach Daten

- ❖ Um in einem Projekt oder Ordner nach einem Element zu suchen (anhand des Inhalts der Spalten in der Listenansicht), wählen Sie „Bearbeiten“ > „Suchen“ oder Sie klicken auf die Schaltfläche „Suchen“ . Geben Sie dann Optionen an und klicken Sie auf „Suchen“.

So spielen Sie einen Clip im Projektfenster ab

Im *Vorschaubereich* oben im Projektfenster können Sie eine Vorschau der einzelnen Clips anzeigen.

- 1 Wählen Sie den Clip aus.
- 2 Klicken Sie in der Miniaturansicht auf die Schaltfläche „Abspielen“ . Die Schaltfläche wird zur Schaltfläche „Anhalten“. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Anhalten“, um die Wiedergabe abzubrechen. (Das Abspielen des Clips in der Miniaturansicht hat keine Auswirkungen auf die Ansichten des Quellmonitors.)

So ändern Sie die Framerate einer Datei

Sie können die Framerate, die Adobe Premiere Pro für einen Clip verwendet, über den Befehl „Filmmaterial interpretieren“ ändern. Das Ändern der Framerate bewirkt, dass sich auch die ursprüngliche Dauer proportional ändert. Wenn Sie zum Beispiel einen 10-sekündigen Clip mit 24 fps in einen 48-fps-Clip ändern, wird er halb so lang, d. h. seine Dauer beträgt

dann 5 Sekunden. Beachten Sie, dass die Framerate eines Clips an die Framerate des Projekts angepasst wird. Wenn Sie zum Beispiel die Framerate eines Clips von 24 fps in 48 fps ändern und er in einem 24-fps-Projekt verwendet wird, kann nur jeder zweite Frame angezeigt werden.

Des Weiteren können Sie die Clipgeschwindigkeit und -dauer ändern, indem Sie für einen im Schnittfenster ausgewählten Clip auf „Clip“ > „Geschwindigkeit“ klicken. Diese Änderung wirkt sich jedoch nur auf die Clipinstanz im Schnittfenster aus. Mit dem Befehl „Filmmaterial interpretieren“ wird festgelegt, wie eine Datei in einem Projekt interpretiert wird.

- 1 Wählen Sie im Projektfenster einen Clip aus.
- 2 Wählen Sie „Datei“ > „Filmmaterial interpretieren“, wählen Sie eine Framerate-Option aus und klicken Sie dann auf „OK“.

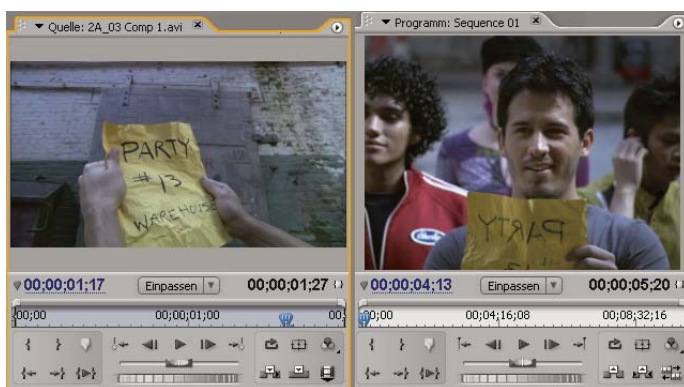
Quell- und Programmmonitor

Wissenswertes zum Quell- und Programmmonitor

Im Quellmonitor werden einzelne Clips wiedergegeben. Clips, die Sie einer Sequenz hinzufügen möchten, werden durch Angabe der In- und Out-Points und der Originalspuren (Audio oder Video) des Clips im Quellmonitor vorbereitet. Sie können auch Clip-Marken einfügen und einer Sequenz im Schnittfenster Clips hinzufügen.

Im Programmmonitor wird die Sequenz der zusammengestellten Clips wiedergegeben. Hierbei handelt es sich um Ihre Ansicht der aktiven Sequenz im Schnittfenster. Sie können Sequenzmarken und die In- und Out-Points einer Sequenz festlegen. Hiermit wird definiert, an welcher Stelle der Sequenz Frames hinzugefügt bzw. entfernt werden.

Beide Monitore enthalten eine Zeitleiste und Steuerelemente für die Wiedergabe und das Aufrufen des aktuellen Frames eines Originalclips oder einer Sequenz.



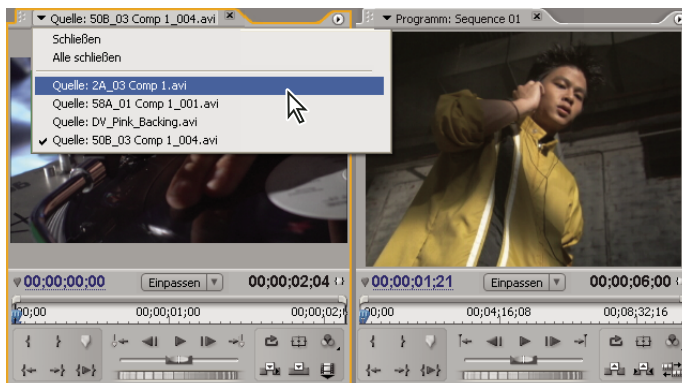
Quellmonitor (links) und Programmmonitor (rechts)

So öffnen oder löschen Sie einen Clip im Quellmonitor

Um im Projektfenster aufgelistete Originalclips oder einzelne Clipinstanzen in einer Sequenz anzuzeigen und zu bearbeiten, öffnen Sie die Clips im Quellmonitor. Im Menü „Quelle“, auf das über die Registerkarte des Quellmonitors zugegriffen werden kann, werden geöffnete Clips angezeigt.



- 1 Führen Sie zum Öffnen eines Clips einen der folgenden Schritte aus:
 - Doppelklicken Sie im Projekt- oder im Schnittfenster auf den Clip oder ziehen Sie einen Clip aus dem Projektfenster in den Quellmonitor. Der Clip wird im Quellmonitor angezeigt und sein Name wird dem Menü „Quelle“ hinzugefügt.
 - Ziehen Sie mehrere Clips oder eine ganze Ablage aus dem Projektfenster in den Quellmonitor oder wählen Sie mehrere Clips im Projektfenster aus und doppelklicken Sie darauf. Die Clips werden dem Menü „Quelle“ in der Reihenfolge hinzugefügt, in der sie ausgewählt wurden. Der zuletzt ausgewählte Clip wird im Quellmonitor angezeigt.
 - Wählen Sie den Namen des anzuzeigenden Clips im Menü „Quelle“ aus. (Klicken Sie im Quellmonitor auf das Dreieck links neben dem Namen des aktuellen Clips, um das Menü aufzurufen.)

Im Menü „Quelle“ werden die Masterclips nach Name aufgeführt. Clips, die in einer Sequenz geöffnet wurden, sind mit dem Namen der Sequenz, dem Namen des Clips und der Startzeit im Clip aufgeführt.



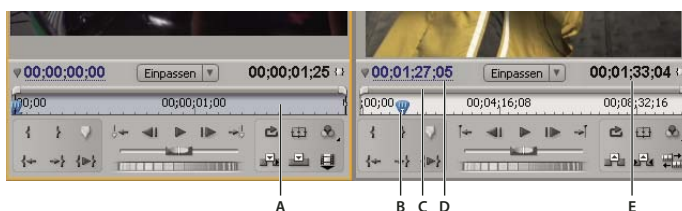
Auswählen des anzuzeigenden Clips im Menü „Quelle“

2 Zum Löschen von Clips aus dem Quellmonitor wählen Sie im Menü „Quelle“ den Befehl „Schließen“, um den aktuellen Clip zu löschen, oder „Alle schließen“, um sämtliche Clips zu löschen.

 Sie können den aktuellen Clip auch schließen, indem Sie auf der Registerkarte „Quellmonitor“ auf die Schaltfläche „Schließen“  klicken.

Zeit-Steuerelemente im Quell- und Programmmonitor

Im Quellmonitor befinden sich verschiedene Steuerelemente zur Navigation durch die Frames eines Clips. Im Programmmonitor befinden sich vergleichbare Steuerelemente zur Navigation durch eine Sequenz.



Zeit-Steuerelemente im Quell- und Programmmonitor

A. Zeitleiste B. Marke für die aktuelle Zeit C. Anzeigebereichsleiste D. Anzeige der aktuellen Zeit E. Anzeige der Dauer

Zeitleisten Auf den Zeitleisten wird die Dauer eines Clips (im Quellmonitor) bzw. einer Sequenz (im Programmmonitor) angezeigt. Die Zeit wird anhand der Unterteilungszeichen und mit der in den Projekteinstellungen festgelegten Zählmethode gemessen. Sie können zwischen der Anzeige der Zeitleiste und Audio-Samples wechseln. Auf jeder Leiste werden darüber hinaus Symbole für die Marken sowie die In- und Out-Points des entsprechenden Monitors angezeigt. Sie können die aktuelle Zeit, die Marken und die In- und Out-Points ändern, indem Sie die zugehörigen Symbole auf der Zeitleiste verschieben.

Marke für die aktuelle Zeit Diese Marke zeigt die Position des aktuellen Frames in der Zeitleiste des jeweiligen Monitors an. Die Marke für die aktuelle Zeit ist das hellblaue Dreieck auf der Leiste.

Anzeige der aktuellen Zeit Hier wird der Timecode für den aktuellen Frame angezeigt. Die aktuelle Zeit wird unten links in jedem Video angezeigt. Im Quellmonitor wird die aktuelle Zeit des geöffneten Clips angezeigt. Im Programmmonitor wird die aktuelle Zeit der Sequenz angezeigt. Wenn Sie an einen anderen Zeitpunkt springen möchten, klicken Sie in die Anzeige und geben Sie eine neue Zeit ein. Sie können auch das blaue Dreieck mit der Maus nach rechts oder links ziehen. Wenn Sie bei gedrückter Strg-Taste auf die aktuelle Zeit im Monitor bzw. im Schnittfenster klicken, wechseln Sie zwischen der vollständigen Timecode- und einer Frame-Darstellung der Zeit. (Siehe „So verschieben Sie die aktuelle Zeitposition mit Hilfe eines Timecodes“ auf Seite 107.)

Anzeige der Dauer Hier wird die Dauer des geöffneten Clips bzw. der Sequenz angezeigt. Die Anzeige für die Dauer befindet sich im jeweiligen Monitor neben dem Symbol  unter der Videoanzeige. Die Dauer ist der Zeitunterschied

zwischen dem In- und Out-Point des Clips bzw. der Sequenz. Wenn kein In-Point gesetzt wurde, wird stattdessen die Startzeit des Clips bzw. der Sequenz verwendet. Wenn kein Out-Point gesetzt wurde, wird im Quellmonitor die Endzeit des Clips und im Programmmonitor die Endzeit des letzten Clips in der Sequenz zur Berechnung der Dauer eingesetzt.

Anzeigebereichsleisten Entsprechen dem sichtbaren Bereich der Zeitleiste in den einzelnen Monitoren. Hierbei handelt es sich um die schmalen Leisten mit den abgerundeten Griffpunkten über den Zeitleisten. Ziehen Sie an den Griffpunkten, um die Breite der Leiste und damit die Skalierung der darunter befindlichen Zeitleiste zu ändern. Durch Erweitern der Leiste auf ihre maximale Breite können Sie die gesamte Dauer der Zeitleiste anzeigen. Durch Komprimieren der Leiste wird eine detailliertere Ansicht der Zeitleiste angezeigt. Wenn Sie den Mittelpunkt der Leiste ziehen, können Sie den sichtbaren Teil der Zeitleiste verschieben, ohne die Skalierung zu ändern.


Hinweis: Zwar entspricht die Marke für die aktuelle Zeit des Programmmonitors der Marke für die aktuelle Zeit des Schnittfensters, dennoch hat eine Änderung der Zeit- oder Anzeigebereichsleiste im Programmmonitor keine Auswirkungen auf die Zeit- oder Anzeigebereichsleiste im Schnittfenster.

So zeigen Sie geschützte Bereiche in den Monitoren an

Hilfslinien für geschützte Bereiche dienen als Orientierungshilfe und werden weder in einer Vorschau angezeigt noch exportiert.



Geschützte Bereiche im Programmmonitor
A. Bereich für geschützte Aktion B. Bereich für geschützten Titel

❖ Klicken Sie unter dem Quell- bzw. Programmmonitor auf die Schaltfläche „Sichere Ränder“ . Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche, um die Hilfslinien für geschützte Bereiche wieder auszublenden.



Die Standardränder für geschützte Aktionen und Titel betragen 10 % bzw. 20 %. Die Ausmaße von geschützten Bereichen können jedoch im Dialogfeld „Projekteinstellungen“ geändert werden. Siehe „Allgemeine Einstellungen“ auf Seite 23.

So legen Sie die Anzeigequalität fest

Sie können die Auflösung des Quell- oder Programmmonitors verringern, um die vom Computer zu erbringende Verarbeitungsleistung zu senken. Wenn Sie die Qualitätseinstellung des Programmmonitors verringern, kann das System eine Echtzeitvorschau von Teilen der Sequenz erstellen, die anderenfalls gerendert werden müssten.

❖ Wählen Sie im Menü des Quell- bzw. Programmmonitors eine Qualitätseinstellung aus:

Höchste Qualität Bei dieser Einstellung wird das Video im Monitor mit voller Auflösung angezeigt.

Entwurfsqualität Bei dieser Einstellung wird das Video im Monitor mit halber Auflösung angezeigt.

Automatisch Bei dieser Einstellung wird die Qualität dynamisch an die gemessene Wiedergabeleistung angepasst.

Hinweis: Alle Qualitätseinstellungen verwenden eine bilineare Methode zum erneuten Samplen von Pixeln, um die Größe des Videobilds zu ändern. Beim Exportieren einer Sequenz wird eine kubische Methode zum erneuten Samplen verwendet. Diese Methode ist besser als die bilineare Methode.

So ändern Sie den Zoomfaktor

Im Quell- und Programmmonitor werden Videos so skaliert, dass sie in den zur Verfügung stehenden Bereich passen. Sie können die Zoomeinstellung für jede Ansicht einzeln ändern, um das Videobild detaillierter anzuzeigen oder um die Ablagefläche um das Bild herum zu vergrößern, wodurch z. B. Bewegungseffekte besser angepasst werden können.


1 Wählen Sie eine Zoomeinstellung im Menü „Anzeige-Zoomfaktor“ (rechts neben der Anzeige der aktuellen Zeit) des Quell- oder Programmmonitors aus.

Im Quellmonitor beziehen sich die Prozentwerte auf die Größe der Originalmedien. Im Programmmonitor beziehen sich die Prozentwerte auf die in den Projekteinstellungen angegebene Bildgröße. Mit „Einpassen“ wird das Videobild so skaliert, dass es in den verfügbaren Anzeigebereich des Monitors passt.

2 Den angezeigten Bereich des Monitors können Sie mit den Bildlaufleisten ändern. Bildlaufleisten werden angezeigt, wenn die aktuelle Größe des Monitors nicht ausreicht, um das gesamte Bild anzuzeigen.

So wählen Sie einen Anzeigemodus aus

Sie können neben dem normalen Video auch den Alphakanal des Videobilds oder eines von mehreren Messwerkzeugen anzeigen.

❖ Klicken Sie im Quell- bzw. Programmmonitor auf „Ausgabe“  oder klicken Sie auf das Fenstermenü und wählen Sie einen Anzeigemodus aus:

Composite-Video Zeigt das normale Videobild an.

Alpha Zeigt Transparenz als Graustufenbild an.

Alle Bereiche Zeigt einen Wellenform-Monitor, einen Vectorscope, eine YCbCr-Parade und eine RGB-Parade an.

Vektorbereich Zeigt einen Vectorscope an, mit dem die Chrominanz des Videobilds gemessen wird, die Farbton und Sättigung umfasst.

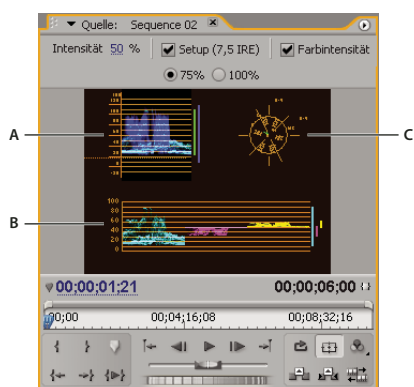
Wellenform Zeigt einen standardmäßigen Wellenform-Monitor an, der die Luminanz des Videobilds in IRE misst.

YCbCr-Parade Zeigt einen Wellenform-Monitor an, der die Y-, Cb- und Cr-Komponenten des Videobilds getrennt misst (in IRE).

RGB-Parade Zeigt einen Wellenform-Monitor an, der die R-, G- und B-Komponenten des Videobilds getrennt misst (in IRE).

Vektor-/Wellenform-/YCbCr-Parade Zeigt einen Wellenform-Monitor, einen Vectorscope und eine YCbCr-Parade an.

Vektor-/Wellenform-/RGB-Parade Zeigt einen Wellenform-Monitor, einen Vectorscope und eine RGB-Parade an.



Programmmonitor im Anzeigemodus Vektor-/Wellenform-/YCbCr-Parade
A. Wellenform-Monitor B. YCbCr-Parade C. Vektorbereich



Um die Anzeigemodi Wellenform-Monitor und Vectorscope möglichst effektiv zu nutzen, zeigen Sie sie in einem Referenzmonitor an, der mit dem Programmmonitor verknüpft ist. Siehe „So verknüpfen Sie Referenz- und Programmmonitor“ auf Seite 103.

Siehe auch

„Wissenswertes über Vektorbereich und Wellenform-Monitore“ auf Seite 273











Wiedergeben von Assets

So starten Sie die Videowiedergabe im Quell- und Programmmonitor

Sowohl der Quell- als auch der Programmmonitor enthalten eine Reihe von Steuerelementen, die den Wiedergabe-Tasten eines Videorekorders ähneln. Mit den Steuerelementen im Quellmonitor können Sie einen Clip wiedergeben bzw. zum Clip springen. Mit den Steuerelementen im Programmmonitor können Sie die aktive Sequenz wiedergeben.

Für die meisten Wiedergabe-Steuerelemente gibt es einen entsprechenden Tastaturbefehl. Wenn Sie die Wiedergabe über die Tastatur steuern möchten, vergewissern Sie sich, dass der gewünschte Monitor aktiv ist. Klicken Sie auf das Videobild in dem Monitor, den Sie aktivieren möchten. Der aktive Monitor ist am blauen Balken ober- und unterhalb des Videoanzeigebereichs zu erkennen.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf „Abspielen“  oder drücken Sie die Taste L bzw. die Leertaste. (Zum Anhalten klicken Sie auf „Stopp“  oder drücken die Taste K bzw. die Leertaste. Die Funktion der Schaltfläche und der Leertaste wechselt zwischen Wiedergabe und Stopp.)
- Wenn Sie das Video rückwärts abspielen möchten, drücken Sie die Taste J.
- Um vom In- bis zum Out-Point abzuspielen, klicken Sie auf „Von In bis Out abspielen“ .
- Um einen ganzen Clip oder eine Sequenz wiederholt abzuspielen, klicken Sie auf „Endlosschleife“  und dann auf „Abspielen“ . Klicken Sie erneut auf „Endlosschleife“ , um die Funktion zu deaktivieren und die wiederholte Wiedergabe zu verhindern.
- Um wiederholt vom In- bis zum Out-Point abzuspielen, klicken Sie auf „Endlosschleife“  und dann auf „Von In bis Out abspielen“ . Klicken Sie erneut auf „Endlosschleife“ , um die Funktion zu deaktivieren und die wiederholte Wiedergabe zu verhindern.
- Drücken Sie die Taste L wiederholt, um die Wiedergabe zu beschleunigen. Bei den meisten Medientypen erhöht sich die Clipgeschwindigkeit von ein- auf zwei- und schließlich auf drei- und vierfach.
- Drücken Sie die Taste J wiederholt, um die Rückwärtswiedergabe zu beschleunigen.
- Um die Wiedergabe zu verlangsamen, halten Sie die Taste K gedrückt und drücken die Taste L, oder drücken Sie wiederholt Umschalt+L. Bei den meisten Medientypen wird der Clip mit der 0,1- bis 0,2fachen Geschwindigkeit in Zeitlupe abgespielt.
- Um die Rückwärtswiedergabe zu verlangsamen, halten Sie die Taste K gedrückt und drücken die Taste J, oder drücken Sie wiederholt Umschalt+J.
- Um den Clip um die aktuelle Zeit herum abzuspielen (vor Vorlauf bis Abspann), klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf die Schaltfläche „Von In bis Out abspielen“. Durch Drücken der Alt-Taste ändert sich die Schaltfläche in „Edit abspielen“ .







Siehe auch


„So positionieren Sie die aktuelle Zeit im Schnittfenster“ auf Seite 107

So wechseln Sie auf der Zeitleiste zu einem anderen Frame

Hinweis: Wenn Sie die Tastaturbefehle für die Navigation in der Zeitleiste verwenden, muss das Fenster, in dem Sie arbeiten möchten, aktiv sein.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf die aktuelle Zeitanzeige des Monitors, in dem Sie an eine andere Position gelangen möchten, und geben Sie die neue Zeit ein. Sie müssen keine Doppelpunkte oder Semikola eingeben. Zahlen unter 100 werden als Frames interpretiert. (Siehe „So verschieben Sie die aktuelle Zeitposition mit Hilfe eines Timecodes“ auf Seite 107.)
- Um zum nächsten Frame zu gelangen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Frame vorwärts“  oder drücken bei gedrückter Taste K die Taste L.
- Um fünf Frames weiter zu gelangen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken auf „Frame vorwärts“ .
- Um zum vorherigen Frame zu gelangen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Frame rückwärts“  oder drücken bei gedrückter Taste K die Taste J.
- Um fünf Frames zurück zu gelangen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken auf „Frame rückwärts“ .
- Um zum vorherigen Schnittpunkt in der Zielaudio- oder -videospur einer Sequenz zu gelangen, klicken Sie im Programmmonitor auf „Zum vorherigen Schnittpunkt gehen“  oder drücken Sie im Schnittfenster bzw. im Programmmonitor die Bild-ab-Taste.
- Um zum nächsten Schnittpunkt in der Zielaudio- oder -videospur einer Sequenz zu gelangen, klicken Sie im Programmmonitor auf „Zum nächsten Schnittpunkt gehen“  oder drücken Sie im Schnittfenster bzw. im Programmmonitor die Bild-auf-Taste.
- Um zum Anfang des Clips bzw. der Sequenz zu wechseln, drücken Sie die Pos1-Taste.
- Um zum Ende des Clips bzw. der Sequenz zu wechseln, drücken Sie Ende-Taste.

 Mit den Tasten J, K und L gelangen Sie schnell und punktgenau zu bestimmten Frames in einer Sequenz. Mit der Taste J bewegen Sie sich rückwärts und mit der Taste L vorwärts auf der Zeitleiste. Die Taste K wird verwendet, um alternative Tastenfunktionen aufzurufen und um die Wiedergabe anzuhalten. Wenn Sie die Taste J drücken, erfolgt die Wiedergabe rückwärts in normaler Geschwindigkeit. Wenn Sie die Tasten J und K gedrückt halten, bewegen Sie sich langsam rückwärts entlang der Zeitleiste. Wenn Sie die Taste K gedrückt halten und die Taste J nur kurz drücken, springen Sie einen Frame rückwärts. Die Tasten K und L werden auf gleiche Weise für die Vorwärts-Wiedergabe verwendet.

Siehe auch

„Navigieren im Schnittfenster“ auf Seite 106

So bewegen Sie sich mit dem Jog- oder Shuttle-Regler durch Frames

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie den Shuttle-Regler nach links, um den Clip rückwärts abzuspielen, und nach rechts, um ihn vorwärts abzuspielen. Die Wiedergabegeschwindigkeit erhöht sich, je weiter Sie den Regler von der Mittelstellung weg ziehen. Wenn Sie den Regler loslassen, kehrt er in die Mittelstellung zurück, und die Wiedergabe wird beendet.
- Ziehen Sie den Jog-Regler nach links oder rechts und gegebenenfalls auch über den Rand des Steuerelementbereichs hinaus. Wenn Sie den Regler bis zum Rand des Bildschirms ziehen, ohne das Ende des Clips bzw. der Sequenz zu erreichen, können Sie an derselben Zeitposition fortfahren, indem Sie den Jog-Regler erneut ziehen.



Shuttle- und Jog-Regler
A. Shuttle-Regler B. Jog-Regler

So suchen Sie einen Frame

Bei der Bearbeitung im Schnittfenster können Sie einen Frame in einem Sequenzclip suchen, den Sie im Quellmonitor anzeigen möchten.

- ❖ Positionieren Sie im Schnittfenster die Marke für die aktuelle Zeit über dem gewünschten Frame in einem Clip und doppelklicken Sie auf den Clip.

Hinweis: Falls der Sequenzclip bereits im Quellmonitor geöffnet bzw. im Menü „Quelle“ aufgeführt ist, wird der letzte angezeigte Frame im Clip angezeigt. Wenn Sie den Frame abgleichen möchten, schließen Sie ihn im Quellmonitor, bevor Sie auf das Schnittfenster doppelklicken.

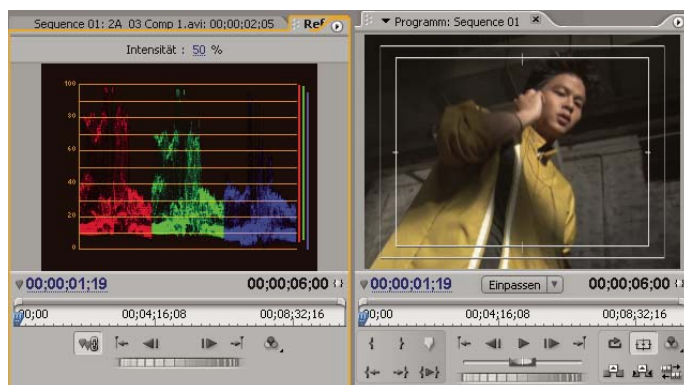
Referenzmonitor

Verwenden eines Referenzmonitors

Ein Referenzmonitor funktioniert wie ein zweiter Programmmonitor. Im Referenzmonitor können Sie verschiedene Frames einer Sequenz nebeneinander verglichen oder denselben Frame einer Sequenz in verschiedenen Anzeigemodi betrachten.

Sie können den Frame einer im Referenzmonitor angezeigten Sequenz unabhängig vom Programmmonitor aufrufen. Auf diese Weise können Sie zu Vergleichszwecken in jeder Ansicht einen anderen Frame aufrufen, wenn Sie zum Beispiel den Farbabstimmungsfilter einsetzen möchten.

Sie können auch den Referenz- und den Programmmonitor verknüpfen, so dass beide den gleichen Frame einer Sequenz zeigen und sich synchron bewegen. Dies ist insbesondere für Farbkorrekturen nützlich. Indem Sie im Referenzmonitor einen Wellenform-Monitor oder einen Vectorscope als Anzeigemodus wählen, können Sie die Farbkorrektur oder beliebige andere Videofilter effektiver anpassen.



Referenzmonitor als Hilfe bei der Farbkorrektur

Die Qualitätseinstellung, der Zoomfaktor und der Anzeigemodus können für den Referenzmonitor genauso angegeben werden wie für den Programmmonitor. Auch die Zeitleiste und die Anzeigebereichsleiste funktionieren identisch. Da dieser Monitor jedoch nur zu Referenzzwecken und nicht zur Bearbeitung dient, enthält der Referenzmonitor nur Steuerelemente zum Aufrufen von Frames, nicht jedoch für die Wiedergabe oder Bearbeitung. Wenn Sie den Referenz- und den Programmmonitor verknüpfen, können Sie die Wiedergabe-Steuerelemente des Programmmonitors verwenden. Es kann nur jeweils ein Referenzmonitor geöffnet werden.


So öffnen Sie einen Referenzmonitor

- ❖ Wählen Sie im Menü des Programmmonitors den Befehl „Neuer Referenzmonitor“. Der Referenzmonitor wird in einem eigenen Fenster geöffnet. Sie können die Registerkarte des Referenzmonitors auch in den Quellmonitor ziehen.

So verknüpfen Sie Referenz- und Programmmonitor

Sie können den Referenz- und Programmmonitor verknüpfen, so dass Änderungen im Schnittpunkt eines Monitors auch im anderen wiedergegeben werden.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie im Referenzmonitor auf die Schaltfläche „Verknüpfen“ .
- Wählen Sie im Menü des Referenzmonitors den Befehl „Verknüpfung zum Programmmonitor“.
- Wählen Sie im Menü des Programmmonitors den Befehl „Mit Referenzmonitor verknüpfen“.

Kapitel 7: Bearbeiten von Sequenzen

Übersicht über das Bearbeiten

Zusammenstellen und Bearbeiten von Sequenzen

Sie können ein Programm in Adobe Premiere Pro erstellen, indem Sie Clips in einer Sequenz zusammenstellen. Der Arbeitsablauf, den Sie auswählen, hängt von Ihren Voreinstellungen und den Anforderungen Ihres Projekts ab. Nachfolgend ist ein gängiger Bearbeitungsablauf aufgeführt:

1. Originalclips im Quellmonitor anzeigen und zuschneiden

Im Quellmonitor können Sie Clips anzeigen lassen, die Sie aufgenommen und Ihrem Projekt hinzugefügt haben. Beim Anzeigen der Clips können Sie In- und Out-Points für den Abschnitt eines jeden Clips festlegen, den Sie in der Sequenz verwenden möchten. (Siehe „Zuschneiden von Clips“ auf Seite 111.)

2. Clips in einer Sequenz zusammenstellen

Ziehen Sie jeden Clip einzeln in das Schnittfenster oder stellen Sie im Projektfenster ausgewählte Clips automatisch zusammen. Beim Hinzufügen einzelner Clips können Sie entscheiden, ob Sie Ihrer Sequenz Video-Clips, Audio-Clips oder beide hinzufügen möchten. (Siehe „Hinzufügen von Clips zu einer Sequenz“ auf Seite 113.)

3. Clips im Schnittfenster neu zuschneiden

Wenn Sie keine präzisen In- und Out-Points für einen Clip festgelegt haben oder sie ändern möchten, können Sie die Clips im Schnittfenster neu zuschneiden. (Siehe „So schneiden Sie einen Clip im Schnittfenster zu“ auf Seite 120.)

4. Clipattribute gegebenenfalls anpassen

Beim Zusammenstellen Ihrer Sequenz können Sie die Dauer oder die Geschwindigkeit ändern, mit der der Clip abgespielt wird. (Siehe „Ändern der Clipgeschwindigkeit“ auf Seite 126.)

5. Clips neu anordnen

Nachdem die Clips in das Schnittfenster übertragen wurden, können Sie sie neu anordnen, wie sie in der Sequenz erscheinen sollen. Unter Umständen müssen Sie einen Clip teilen, um verschiedene Effekte zu verwenden, oder einen Clip extrahieren oder verschieben und entstehende Lücken in der Sequenz schließen. (Siehe „So teilen Sie einen oder mehrere Clips“ auf Seite 132 und „So verschieben Sie einen Clip im Schnittfenster“ auf Seite 133.)

6. Sequenz in der Vorschau anzeigen


Beim Zusammenstellen einer Sequenz können Sie sie im Programmmonitor in der Vorschau anzeigen. Adobe Premiere Pro kann die zusammengestellte Sequenz in Echtzeit abspielen, während sie erstellt wird. In einigen Fällen jedoch müssen Sie die Sequenz zwecks besserer Wiedergabe rendern. (Siehe „Anzeigen einer Vorschau mit der vollen Framerate des Projekts“ auf Seite 134.)

7. Mehrere Sequenzen in einer neuen Sequenz zusammenstellen

Sie können mit mehreren Sequenzen arbeiten, damit Ihr Projekt überschaubar und gut organisiert geführt werden kann. Sie können kleinere Sequenzen in einer neuen Sequenz verschachteln, um eine längere Sequenz zusammenzustellen. (Siehe „So verwenden Sie mehrere Sequenzen“ auf Seite 145.)



Beim Zusammenfügen und Zuschneiden von Clips in eine Sequenz können Sie den vorgegebenen Arbeitsbereich verwenden, um Fenster für Adobe Premiere Pro anzuordnen. Wählen Sie „Fenster“ > „Arbeitsbereich“ > „Bearbeiten“.

Eine Übung zum Schneiden von Clips finden Sie im Resource Center auf der Website von Adobe. Adobe stellt regelmäßig Updates der Software und Hilfe bereit. Wenn Sie feststellen möchten, ob Aktualisierungen vorhanden sind, klicken Sie im Adobe Help Center auf die Schaltfläche zum Öffnen der Voreinstellungen  und anschließend auf „Nach Updates suchen“. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Originalclips, Clipinstanzen und Clipkopien

Clips können als Originalclips, Clipinstanzen, Clipkopien oder duplizierte Clips verwendet werden. Sie können alle Cliptypen auf die gleiche Weise in Sequenzen bearbeiten. Die Cliptypen unterscheiden sich wie folgt:

Originalclip (Masterclip) Der ursprünglich in das Projektfenster importierte Clip. Dieser wird standardmäßig nur einmal im Projektfenster aufgeführt. Wenn Sie einen Originalclip aus dem Projektfenster löschen, werden sämtliche Instanzen dieses Clips ebenfalls gelöscht.

Clipinstanzen Ein abhängiger Verweis auf einen Originalclip, der in einer Sequenz verwendet wird. Jedes Mal, wenn Sie einer Sequenz einen Clip hinzufügen, erstellen Sie eine weitere Instanz des Clips. Eine Clipinstanz verwendet denselben Namen und denselben Verweis auf die Originaldatei wie sein Originalclip. Clipinstanzen werden nicht im Projektfenster aufgeführt, sondern im Menü des Quellmonitors, wenn Sie dort Instanzen öffnen. Im Menü des Quellmonitors werden Instanzen nach Name, Sequenzname und In-Point aufgelistet.

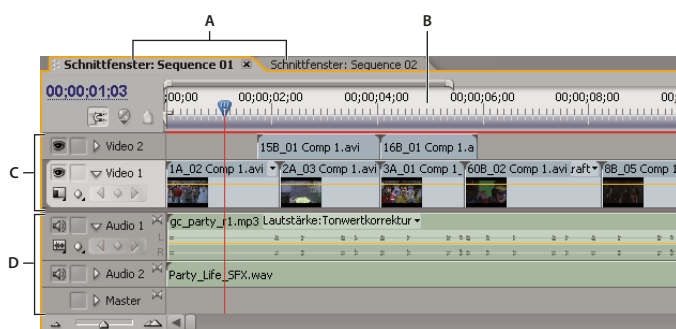
Clipkopien Eine unabhängige Kopie eines Originalclips, die Sie manuell mithilfe des Befehls „Bearbeiten“ > „Duplizieren“ erstellen. Im Gegensatz zur Clipinstanz verfügt eine Clipkopie über einen eigenen Verweis auf die Originaldatei des Originalclips auf der Festplatte und wird im Projektfenster als zusätzlicher Clip aufgeführt. Ein duplizierter Clip wird nicht gelöscht, wenn Sie sein Original aus dem Projektfenster löschen. Masterclips und duplizierte Clips können unabhängig voneinander umbenannt werden.

Clipkopie Ein Abschnitt eines Masterclips, der auf die Mediendatei des Masterclips verweist. Mit Clipkopien können Sie Ihre Projekte organisieren und verwalten, besonders wenn Sie nur Abschnitte eines langen Masterclips benötigen. (Siehe „Wissenswertes über Clipkopien“ auf Seite 147.)

Arbeiten im Schnittfenster

Wissenswertes über das Schnittfenster

Im Schnittfenster werden Sequenzen zusammengestellt und neu angeordnet. Die Sequenzen werden grafisch mit Clips, Überblendungen und Effekten dargestellt. Eine Sequenz kann aus mehreren Video- und Audiospuren bestehen, die parallel im Schnittfenster laufen.



Schnittfenster

A. Registerkarten für die einzelnen Sequenzen B. Zeitleiste C. Videospuren D. Audiospuren

Jede Sequenz in einem Projekt kann als Registerkarte in einem einzigen Schnittfenster oder in einem separaten Schnittfenster dargestellt werden. Eine Sequenz muss mindestens eine Videospur enthalten. Mehrere Videospuren werden zur Überlagerung von Clips verwendet.

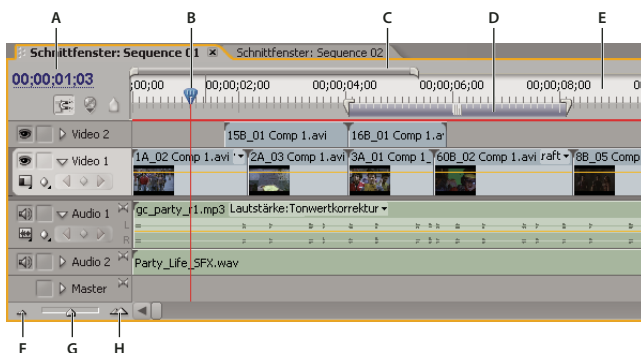
Sequenzen mit Audiospuren müssen außerdem eine Masterspur enthalten, in der die einzelnen Audiospuren abgemischt werden. Mehrere Audiospuren werden zum Mischen von Audio eingesetzt. Sie können den von den einzelnen Audiospuren unterstützten Audiokanaltyp angeben und entscheiden, wie sie an eine Master-Audiospur gesendet werden. Um den Mischvorgang noch besser steuern zu können, können Sie Submix-Spuren erstellen.

Siehe auch

„Audiospuren in einer Sequenz“ auf Seite 170

Navigieren im Schnittfenster

Im Schnittfenster befinden sich verschiedene Steuerelemente zur Navigation durch die Frames einer Sequenz.



Steuerelemente zur Zeitnavigation im Schnittfenster

A. Marke für die aktuelle Zeit B. Marke für die aktuelle Zeit C. Anzeigebereichsleiste D. Arbeitsbereichsleiste E. Zeitleiste F. Auszoomen G. Schieberegler für Zoom H. Einzoomen

Zeitleiste Misst die Sequenzzeit in horizontaler Richtung. Dabei wird die in den Projekteinstellungen angegebene Zeitmessmethode verwendet. (Sie können jedoch zu einer auf Audio-Samples basierenden Messmethode wechseln.) Entlang der Zeitleiste werden Unterteilungsstriche und Zahlen angezeigt, die die Sequenzzeit angeben und sich entsprechend der Detailstufe, mit der die Sequenz angezeigt wird, ändern. Auf der Zeitleiste werden darüber hinaus Symbole und Marken für die In- und Out-Points der Sequenz angezeigt.

Marke für die aktuelle Zeit Bestimmt den aktuellen Frame in der Sequenz. Der aktuelle Frame wird im Programmmonitor angezeigt. Die Marke für die aktuelle Zeit ist das hellblaue Dreieck auf der Leiste. Ein vertikaler Strich erstreckt sich von der Marke für die aktuelle Zeit zur Unterkante der Zeitleiste. Sie können die aktuelle Zeit ändern, indem Sie die Marke ziehen.

Anzeige der aktuellen Zeit Hier wird der Timecode für den aktuellen Frame im Schnittfenster angezeigt. Wenn Sie an einen anderen Zeitpunkt springen möchten, klicken Sie in die Anzeige und geben eine neue Zeit ein. Sie können auch das blaue Dreieck mit der Maus nach rechts oder links ziehen. Wenn Sie bei gedrückter Strg-Taste auf die aktuelle Zeit im Monitor bzw. im Schnittfenster klicken, wechseln Sie zwischen der Timecode- und der reinen Frame-Darstellung der Zeit. (Siehe „So verschieben Sie die aktuelle Zeitposition mit Hilfe eines Timecodes“ auf Seite 107.)

Anzeigebereichsleiste Entspricht dem im Schnittfenster sichtbaren Bereich der Sequenz. Sie können die Größe und die Position der Anzeigebereichsleiste ändern, um schnell verschiedene Teile der Sequenz anzuzeigen. Die Anzeigebereichsleiste befindet sich direkt über der Zeitleiste.

Arbeitsbereichsleiste Gibt den Bereich der Sequenz an, für die Sie eine Vorschau anzeigen bzw. die Sie exportieren möchten. Die Anzeigebereichsleiste befindet sich unten in der Zeitleiste. (Siehe „So legen Sie den Bereich fest, der in der Vorschau angezeigt werden soll“ auf Seite 135.)

Zoom-Steuerungen Hiermit ändern Sie die Skalierung der Zeitleiste, um die Sequenz detaillierter oder weniger detailliert anzuzeigen. Die Zoom-Steuerelemente befinden sich unten links im Schnittfenster.

Siehe auch

„So starten Sie die Videowiedergabe im Quell- und Programmmonitor“ auf Seite 100

So positionieren Sie die aktuelle Zeit im Schnittfenster

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie in der Zeitleiste die Marke für die aktuelle Zeit oder klicken Sie an die Stelle, an der Sie die Marke für die aktuelle Zeit platzieren möchten.
- Ziehen Sie die Marke innerhalb der Anzeige.
- Klicken Sie in die Anzeige der aktuellen Zeit, geben Sie eine gültige Zeit ein und drücken Sie die Eingabetaste. (Siehe „So verschieben Sie die aktuelle Zeitposition mit Hilfe eines Timecodes“ auf Seite 107.)
- Verwenden Sie die Wiedergabe-Steuerelemente im Programmmonitor.
- Drücken Sie die Nach-links- oder die Nach-rechts-Taste, um die Marke für die aktuelle Zeit in die gewünschte Richtung zu verschieben. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie die Pfeiltasten drücken, um die Marke in Schritten von fünf Frames zu verschieben.

Siehe auch

„So starten Sie die Videowiedergabe im Quell- und Programmmonitor“ auf Seite 100

So verschieben Sie die aktuelle Zeitposition mit Hilfe eines Timecodes

❖ Klicken Sie auf den Timecode-Wert, geben Sie eine neue Zeit ein und drücken Sie die Eingabetaste. Bei der Eingabe von Timecodes gelten die folgenden Vereinfachungen:

Lassen Sie führende Nullen weg Die Eingabe „0;0;12;3“ wird automatisch in „00;00;12;03“ umgewandelt.

Lassen Sie Semikolons (NTSC) oder Punkte (PAL) weg Die Ziffernfolge 1213 wird bei einem NTSC-Projekt beispielsweise als 00;00;12;13 und bei PAL-Projekten als 00:00:12:13 interpretiert.

Geben Sie Werte ein, die außerhalb des zulässigen Bereichs liegen Wenn beispielsweise die aktuelle Zeitposition auf 00;00;12;23 steht und Sie 10 Frames nach vorne springen möchten, können Sie die Frame-Nummer auf 00;00;12;33 ändern. Die aktuelle Zeitposition verschiebt sich auf 00;00;13;03.

Verwenden Sie Plus- und Minuszeichen (+/-) Setzen Sie ein Plus- (+) oder Minuszeichen (-) vor eine Zahl, um die aktuelle Zeitposition eine bestimmte Anzahl von Frames nach vorne oder nach hinten zu verschieben. Mit dem Wert +55 wird die aktuelle Zeitposition beispielsweise 55 Frames nach vorne verschoben.

Kennzeichnen Sie Frames durch Punkte Setzen Sie vor eine Zahl einen Punkt, um anstelle eines Timecode-Werts eine exakte Frame-Nummer vorzugeben. Mit dem Wert .1213 wird die aktuelle Zeitposition in einem NTSC-Projekt z. B. auf 00;00;40;13 bzw. in einem PAL-Projekt auf 00:00:48:13 verschoben.



Sie können das Auswahl-Werkzeug auch über dem Timecode-Wert positionieren und nach links oder nach rechts ziehen. Je weiter Sie ziehen, desto schneller ändert sich der Timecode.

So vergrößern Sie eine Sequenz im Schnittfenster

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie das Zoomwerkzeug , und klicken Sie anschließend auf (oder ziehen Sie ein Rechteck um) den Teil der Sequenz, der detaillierter angezeigt werden soll.
- Ziehen Sie den Zoom-Schieberegler nach rechts, oder klicken Sie auf die Schaltfläche „Einzoomen“ .
- Ziehen Sie die Enden der Anzeigebereichsleiste näher zusammen.

So verkleinern Sie das Schnittfenster

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie das Zoomwerkzeug und klicken Sie dann bei gedrückter Alt-Taste auf einen Bereich im Schnittfenster.
- Ziehen Sie den Zoom-Schieberegler nach links, oder klicken Sie auf die Schaltfläche „Auszoomen“ .
- Ziehen Sie die Enden der Anzeigebereichsleiste weiter auseinander.

So navigieren Sie Bildschirm für Bildschirm durch das Schnittfenster

❖ Drücken Sie bei aktivem Schnittfenster die Nach-oben-Taste, um sich nach links zu bewegen, und die Nach-unten-Taste, um sich nach rechts zu bewegen.

So richten Sie die Marke für die aktuelle Zeit an Clipkanten und Marken aus

❖ Ziehen Sie die Marke für die aktuelle Zeit bei gedrückter Umschalttaste in das Schnittfenster.

So vergrößern Sie einen Clip während des Ziehens

❖ Ziehen Sie einen Clip ins Schnittfenster, halten Sie die Maustaste gedrückt und drücken Sie die Plustaste (+), um den Zoomfaktor zu erhöhen, oder die Minustaste (-), um den Zoomfaktor zu verringern.

So zeigen Sie die Clipseigenschaften in einer QuickInfo an

❖ Positionieren Sie den Cursor über dem Zielclip im Schnittfenster.

Eine QuickInfo zeigt den Namen des Clips, seine Anfangs- und Endpunkte in Bezug auf die Sequenz sowie seine Dauer in der Sequenz an. Außerdem enthält die QuickInfo Informationen zu Änderungen an der Geschwindigkeit (in Prozent) und Audioverstärkung (in Dezibel). Wenn Sie die Option „Standbild“ auf einen Clip angewendet haben, zeigt die QuickInfo überdies den angewendeten Standbildtyp an.

So zeigen Sie den Timecode-Offset beim Ziehen an

❖ Ziehen Sie den neu zu positionierenden Clip. In einer Quickinfo wird angezeigt, über welche Entfernung (in Frames) Sie den Clip ziehen. Es wird ein negativer Wert angezeigt, wenn Sie den Clip in Richtung des Anfangs der Sequenz ziehen.

So zeigen Sie die Gesamtdauer der ausgewählten Clips an

1 Stellen Sie sicher, dass das Informationsfenster sichtbar ist. Ist dies nicht der Fall, wählen Sie „Fenster“ > „Info“.

2 Wählen Sie im Projekt- oder im Schnittfenster die Clips aus, deren Gesamtdauer Sie ermitteln möchten. Im Informationsfenster wird die Anzahl der ausgewählten Elemente und die Gesamtdauer dieser Elemente angezeigt. Diese Information ist nützlich, wenn Sie Clips in einen bestimmten Bereich einfügen möchten und die exakte Dauer des Zielbereichs oder die der Originalclips kennen müssen.

Hinweis: Wenn Sie im Projektfenster nicht zusammenhängende Clips auswählen, wird im Informationsfenster die Gesamtdauer aller ausgewählten Clips angezeigt. Wenn Sie jedoch nicht zusammenhängende Clips in einer Sequenz ausgewählt haben, wird im Informationsfenster die Dauer als Bereich angegeben, der sich vom In-Point des ersten ausgewählten Clips bis zum Out-Point des letzten ausgewählten Clips erstreckt. Für das Kopieren und Einfügen ist die Dauer eines bestimmten Bereichs und nicht die Gesamtdauer aller Clips ausschlaggebend. Wenn Sie eine Gruppe nicht zusammenhängender Sequenzclips kopieren und einfügen, belegen die eingefügten Clips den im Informationsfenster angegebenen Bereich und die nicht ausgewählten Bereiche sind schwarz.

So zeigen Sie die Keyframes für eine Effekteigenschaft an

1 Stellen Sie sicher, dass Sie eine der Keyframe-Optionen aus dem Menü „Keyframes anzeigen“ einer Video- oder Audiospur auswählen.

2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip, dessen Keyframe-Eigenschaften Sie anzeigen möchten. Wählen Sie „Clip-Keyframes einblenden“ und wählen Sie dann den Effekt, dessen Keyframes Sie ansehen möchten.

So legen Sie die Startzeit einer Sequenz fest


Standardmäßig beginnt die Zeitleiste jeder Sequenz bei Null und misst die Zeit entsprechend der in den Projekteinstellungen angegebenen Anzahl an Videoframes. Sie können jedoch die Startzeit der Zeitleiste einer Sequenz ändern. Vielleicht möchten Sie die Startzeit so setzen, dass sie mit einem Masterband übereinstimmt, das normalerweise bei 00;58;00;00 beginnt. So können Sie einen zweiminütigen Vorspann vor der Standardstartzeit der Sequenz (01;00;00;00) einfügen.

❖ Wählen Sie im Schnittfenster-Menü den Befehl „Nullpunkt der Sequenz“, geben Sie einen Start-Timecode ein, und klicken Sie auf „OK“. (Die Startzeit muss eine positive Zahl sein.)

Arbeiten mit Spuren

So falten Sie eine Spur auf bzw. ändern ihre Größe

Sie können jede Spur aufklappen, um spezielle Steuerelemente anzuzeigen. Vergrößern Sie die Höhe einer Spur, um Symbole und Keyframes besser zu sehen oder größere Ansichten von Videospur-Minaturbildern und Audiospur-Wellenformen anzuzeigen.

- 1 Klicken Sie zu Auf- oder Zusammenfallen einer Spur auf das Dreieck links neben dem Spurnamen.
- 2 Wenn Sie die Größe der Spur ändern möchten, positionieren Sie den Mauszeiger im Spurheaderbereich zwischen zwei Spuren, so dass das Symbol für die Höhenanpassung  angezeigt wird. Ziehen Sie dann nach oben oder unten, um die Größe der darunter (für Video) bzw. darüber liegenden Spur (für Audio) zu ändern.

Zusammengefaltete Spuren werden immer mit der gleichen Höhe angezeigt. Ihre Größe kann nicht geändert werden.



Sie können eine Audiospur aufklappen, um die Audioüberblendungslinie für einzelne Clips in der betreffenden Spur oder für die gesamte Audiospur zu verwenden.

Siehe auch

„Fixierte Effekte“ auf Seite 245

So wählen Sie den Anzeigestil einer Videospur aus

- 1 Falten Sie die Spur gegebenenfalls auf, indem Sie auf das Dreieck neben dem Spurnamen klicken.
- 2 Klicken Sie links unten neben dem Spurnamen auf „Anzeigestil festlegen“ und wählen Sie eine Option aus dem Menü aus:


Anfang und Ende einblenden Bei Auswahl von dieser Option wird ein Miniaturbild am Anfang und am Ende der Clips in der aufgefalteten Spur angezeigt.

Nur Anfang einblenden Bei Auswahl dieser Option wird ein Miniaturbild am Anfang der Clips in der aufgefalteten Spur angezeigt.

Frames einblenden Bei Auswahl dieser Option werden Miniaturbilder während der gesamten Dauer der Clips in der aufgefalteten Spur angezeigt. Die Anzahl der Miniaturframes entspricht den in der Zeitleiste angezeigten Zeiteinheiten.

Nur Namen einblenden Bei Auswahl dieser Option wird der Name der Clips in der aufgefalteten Spur ohne Miniaturbilder angezeigt.

So blenden Sie Audio-Wellenformen in einer Audiospur ein oder aus


- 1 Falten Sie die Spur gegebenenfalls auf, indem Sie auf das Dreieck neben dem Spurnamen klicken.
- 2 Klicken Sie auf „Anzeigestil festlegen“  und wählen Sie eine Option aus dem Menü:

Wellenform einblenden Bei dieser Option werden Audio-Wellenformen in Clips angezeigt.

Nur Namen einblenden Bei Auswahl dieser Option wird nur der Name der Audioclips, ohne Wellenformen, angezeigt.


Hinweis: Weitere Informationen zum Anzeigen und Anpassen von Keyframes in Video- und Audiospuren finden Sie unter „Anzeigen von Keyframes im Schnittfenster“ auf Seite 228.

So ändern Sie die Größe des Spurheaderbereichs

❖ Positionieren Sie den Mauszeiger über dem rechten Rand des *Spurheaders* (in dem die Spurnamen angezeigt werden), um das Symbol für die Größenänderung  einzublenden. Ziehen Sie anschließend den rechten Rand an die gewünschte Position.



Die Symbole oben im Spurheader bestimmen die Mindestbreite. Die maximale Breite beträgt ungefähr das Doppelte der Mindestbreite.



So passen Sie den sichtbaren Bereich von Video- und Audiospuren an

- 1 Positionieren Sie den Mauszeiger entweder im Spurheaderbereich links oder zwischen den Bildlaufleisten rechts zwischen den Spuren Video 1 und Audio 1.
- 2 Wenn das Symbol zur Höhenanpassung  angezeigt wird, ziehen Sie mit der Maus nach oben oder unten.

So schließen Sie Spuren in einer Sequenz aus

Sie können beliebige Spuren aus Vorschau- oder Exportvorgängen ausschließen. Clips in ausgeschlossenen Videospuren werden im Programmmonitor nicht angezeigt. Clips in ausgeschlossenen Audiospuren werden nicht an den Audiomixer bzw. die Lautsprecher geleitet.

❖ Klicken Sie zum Ausblenden auf das Augensymbol  (für Videospuren) oder das Lautsprechersymbol  (für Audiospuren) am linken Rand der jeweiligen Spur. (Bei beiden Symbolen handelt es sich um einen Umschalter. Klicken Sie erneut auf das entsprechende Feld, um das Symbol einzublenden und die Spur einzuschließen.)


Hinweis: Wenn Sie sämtliche Spuren ausschließen möchten, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie auf das Augensymbol  (für Videospuren) oder das Lautsprechersymbol  (für Audiospuren). Hierdurch werden alle Spuren des gleichen Typs ausgeschlossen. (Bei beiden Symbolen handelt es sich um einen Umschalter. Klicken Sie erneut bei gedrückter Umschalttaste auf das entsprechende Feld, um alle Symbole einzublenden und die Spuren einzuschließen.)

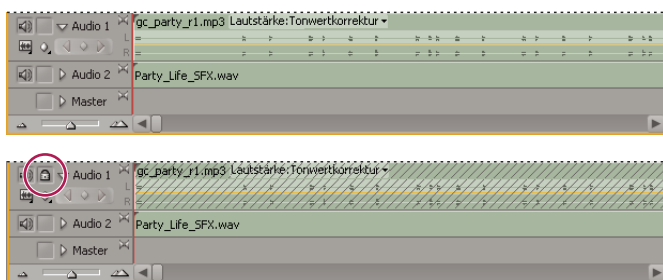
So aktivieren und deaktivieren Sie den Schutz von Spuren

Durch das Schützen einer ganzen Spur können Sie verhindern, dass die Clips auf dieser Spur geändert werden, während Sie an anderen Teilen der Sequenz arbeiten. Im Schnittfenster wird über einer geschützten Spur ein Muster aus Schrägstrichen angezeigt. Zwar können Clips in einer geschützten Spur nicht geändert werden, beim Anzeigen einer Vorschau oder beim Exportieren der Sequenz werden sie jedoch eingeschlossen. Sollen sowohl eine Videospur als auch die dazugehörige Audiospur geschützt werden, müssen Sie beide Spuren getrennt schützen. Wenn Sie die Zielspur schützen, fungiert diese nicht mehr als Ziel. Originalclips können daher erst wieder der Spur hinzugefügt werden, nachdem Sie den Schutz aufgehoben und die Spur wieder als Ziel definiert haben.



Sie können eine Spur schützen, um zu verhindern, dass sie beim Durchführen von Einfügungen verschoben wird.

❖ Klicken Sie zum Einblenden auf das Schlosssymbol  neben dem Spurnamen.



Eine ungeschützte Spur (oben) und eine geschützte Spur (unten)

So fügen Sie Spuren hinzu

Neue Videospuren werden oberhalb der bereits vorhandenen Videospuren angezeigt, und neue Audiospuren erscheinen unterhalb der bereits vorhandenen Audiospuren. Durch das Löschen einer Spur werden zwar alle Clips in der Spur gelöscht, die Originalclips im Projektfenster bleiben jedoch erhalten.

Hinweis: Sie können beliebig viele Spuren hinzufügen. Die einzige Beschränkung ist durch die Systemressourcen gegeben.

- 1 Wählen Sie bei aktivem Schnittfenster die Option „Sequenz“ > „Spuren hinzufügen“.
- 2 Führen Sie im Dialogfeld „Spuren hinzufügen“ einen der folgenden Schritte aus:
 - Um Spuren hinzuzufügen, geben Sie die gewünschte Spuranzahl in das Feld „Hinzufügen“ für Video-, Audio- und Audio-Submix-Spuren ein.
 - Um die Position hinzugefügter Spuren anzugeben, wählen Sie für jeden hinzugefügten Spurtyp eine Option aus dem Menü „Platzierung“ aus.
 - Um den Typ der hinzuzufügenden Audiospuren anzugeben, wählen Sie für Audio- und Audio-Submix-Spuren eine Option aus dem Menü „Spurtyp“ aus. (Weitere Informationen zu Audiokanaltypen finden Sie unter „Audiospuren in einer Sequenz“ auf Seite 170.)
- 3 Klicken Sie auf „OK“.

Hinweis: In eine Audiospur können nur Audioclips eingefügt werden, die den passenden Kanaltyp aufweisen: Mono, Stereo oder 5.1. Wenn Sie nicht sicher sind, welchen Audiokanal Ihre Clips verwenden, wählen Sie den Clip im Projektfenster aus und lesen die zugehörigen Informationen im Vorschaubereich.



Das Hinzufügen von Spuren funktioniert genauso wie das Hinzufügen von Clips zu einer Sequenz. Siehe „So fügen Sie beim Einfügen eines Clips eine Spur hinzu“ auf Seite 117.

So benennen Sie eine Spur um

- 1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Namen der Spur und wählen Sie „Umbenennen“.
- 2 Geben Sie einen neuen Namen für die Spur ein und drücken Sie die Eingabetaste.

So löschen Sie Spuren

- 1 Klicken Sie in der Spurheaderbereich, um die zu löschende Spur auszuwählen. Sie können eine Video- und eine Audiospur gleichzeitig auswählen.
- 2 Wählen Sie bei aktivem Schnittfenster die Option „Sequenz“ > „Spuren löschen“.
- 3 Aktivieren Sie im Dialogfeld „Spuren löschen“ das Kästchen für alle zu löschenden Spurtypen.
- 4 Geben Sie für jeden aktivierten Typ im Einblendmenü an, welche Spuren gelöscht werden sollen.

Zuschneiden von Clips im Quellmonitor

Zuschneiden von Clips

Der erste Schritt beim Bearbeiten einer Sequenz besteht darin anzugeben, welcher Teil des Clips verwendet werden soll. Die Festlegung des In- und Out-Points eines Clips wird als „Zuschneiden“ bezeichnet. Der erste Frame, den Sie in eine Sequenz aufnehmen möchten, wird als In-Point des Clips markiert. Anschließend definieren Sie den letzten Frame, indem Sie ihn als Out-Point markieren.

Im Quellmonitor setzen Sie In-Points und Out-Points für einen Clip. Sobald sich der Clip in einer Sequenz befindet, können Sie den In- und Out-Point zuschneiden, indem Sie die Kanten ziehen. Es stehen diverse Tools und Verfahren zur Verfügung, um mehrere Kanten auf einmal zuzuschneiden und so die Anzahl der Schritte zu reduzieren und die Integrität der Sequenz zu wahren.

Sie können mehrere ausgewählte Clips bzw. eine Gruppe von Clips genauso zuschneiden wie einen einzelnen Clip. Die Clips werden dabei wie ein einzelner Clip behandelt. Sie können die äußeren Kanten (den In-Point des ersten Clips und den Out-Point des letzten Clips), nicht aber die inneren Kanten (die In- und Out-Points der einzelnen Clips) zuschneiden.

Eine Feinabstimmung der Schnittpunkte in einer Sequenz können Sie im Zuschneidefenster vornehmen. Das Zuschneidefenster ist ähnlich aufgebaut wie der Quell- und Programmmonitor. Es enthält jedoch optimierte Steuerelemente für die präzise Einstellung eines Schnittpunkts zwischen Clips in einer Sequenz.

Entsprechend können Sie In- und Out-Points im Programmmonitor setzen, um einer Sequenz Clips hinzuzufügen. Der Zweck ist zwar verschieden, die Funktion der Steuerelemente zum Setzen und Aufrufen von In- und Out-Points ist jedoch in beiden Fenstern gleich. (Siehe „So setzen Sie Sequenz-In- und -Out-Points“ auf Seite 117.)

So legen Sie In-Points und Out-Points für einen Clip im Quellmonitor fest

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Doppelklicken Sie auf einen Clip im Projektfenster, um ihn im Quellmonitor zu öffnen.
- Doppelklicken Sie auf einen Clip im Schnittfenster, um ihn im Quellmonitor zu öffnen.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie einen In-Point markieren möchten, gehen Sie zum gewünschten Frame und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche „In-Point setzen“
- Wenn Sie einen Out-Point markieren möchten, gehen Sie zum gewünschten Frame, und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche „Out-Point setzen“

So verschieben Sie die In- und Out-Points gleichzeitig

❖ Ziehen Sie in der Zeitleiste des Quellmonitors am In/Out-Griff (dem strukturierten Bereich in der Mitte des schattierten Bereichs zwischen In- und Out-Point). Stellen Sie sicher, dass Sie den strukturierten Bereich ziehen, da Sie anderenfalls einfach nur die Marke für die aktuelle Zeit verschieben.



Ziehen des In/Out-Griffs



Auf die gleiche Weise können die In- und Out-Points von Sequenzen im Programmmonitor bzw. dem Schnittfenster verschoben werden.

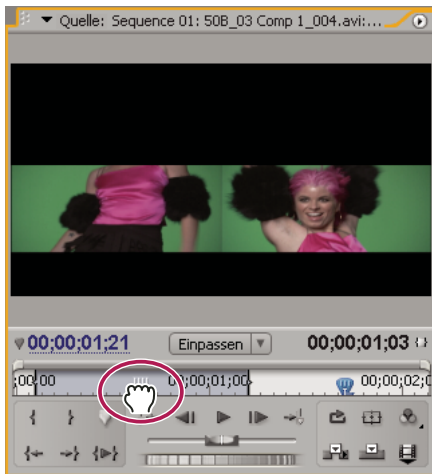
So zeigen Sie In-Point- und Out-Point-Frames im Quellmonitor an

Nachdem Sie im Quellmonitor In- und Out-Points gesetzt haben, können Sie den Bereich zwischen den Points ziehen, um die parallel liegenden In-Point- und Out-Point-Frames im Quellmonitor anzuzeigen. Frames auf diese Weise anzuzeigen ist dann sinnvoll, wenn Sie mit den In- und Out-Points eine bestimmte Dauer festgelegt haben und Sie einen Clip-Abschnitt finden möchten, der dieser Dauer entspricht. Außerdem eignet sich dieser Vorgang für schnelle Änderungen an den In- und Out-Points.

Hinweis: Sie können In- und Out-Frames auf diese Weise nur für Clips anzeigen, die Sie im Quellmonitor von einer Sequenz aus geöffnet haben.

1 Legen Sie den In- und den Out-Point fest.

2 Ziehen Sie am In/Out-Griff (dem strukturierten Bereich in der Mitte des schattierten Bereichs zwischen den In- und Out-Points).



Gleichzeitiges Anzeigen von In-Point- und Out-Point-Frames im Quellmonitor

So spulen Sie zu einem In- oder Out-Point

Im Quellmonitor können Sie einen Frame für einen Clip und im Programmmonitor den aktuellen Frame für eine Sequenz spulen.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um die aktuelle Zeit zu einem In-Point zu spulen, klicken Sie auf „Zu In-Point gehen“

Um die aktuelle Zeit zu einem Out-Point zu spulen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Zu Out-Point gehen“ .

- Um die aktuelle Zeit zu einem Out-Point zu spulen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Zu Out-Point gehen“ .

Hinweis: Um zum Anfang oder Ende von Clips in der Sequenz zu wechseln, verwenden Sie die Schaltflächen „Zum nächsten Schnittpunkt gehen“ und „Zum vorherigen Schnittpunkt gehen“ .

So entfernen Sie In- und Out-Points aus einem Clip

1 Doppelklicken Sie auf den Clip im Schnittfenster, um ihn im Quellmonitor zu öffnen. Wenn Sie die In- und Out-Points aus einem Clip entfernen möchten, doppelklicken Sie im Projektfenster darauf.

2 Wählen Sie „Marke“ > „Clip-Marke löschen“ und danach die Option zum Löschen des In- und/oder des Out-Points.



Sie können einen In- oder Out-Point auch löschen, indem Sie die Alt-Taste gedrückt halten und dann im Quellmonitor auf die Schaltfläche „In-Point setzen“ bzw. „Out-Point setzen“ klicken.

Zusammenstellen einer Sequenz

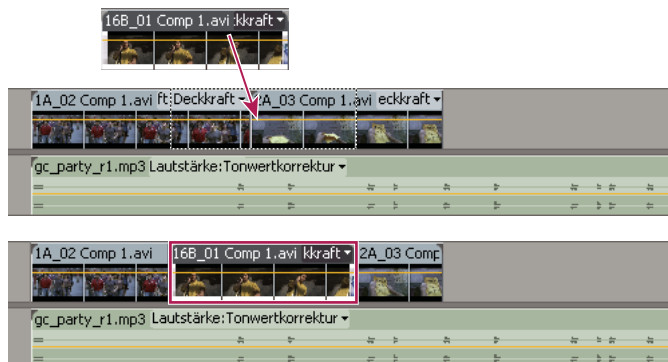
Hinzufügen von Clips zu einer Sequenz

Sie können Clips auf folgende Arten zu einer Sequenz hinzufügen:

- Ziehen Sie den Clip aus dem Projektfenster oder Quellmonitor in das Schnittfenster oder den Programmmonitor.
- Fügen Sie den Clip mit den Schaltflächen „Einfügen“ oder „Überlagern“ zum Schnittfenster hinzu. Verwenden Sie die Tastaturbefehle für diese Schaltflächen.
- Stellen Sie eine Sequenz automatisch entsprechend der Clipanordnung im Projektfenster zusammen.

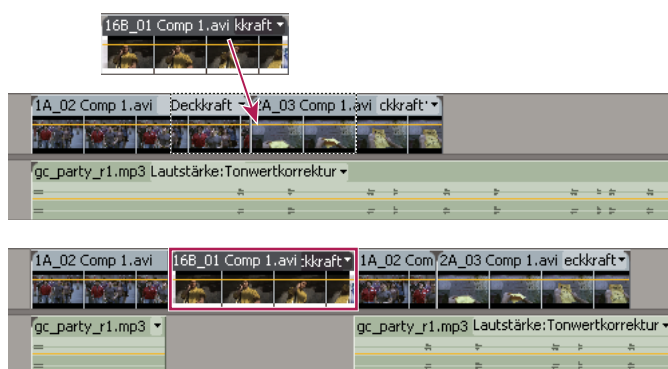
Wissenswertes über Einfügungen und Überlagerungen

Bei einer *Überlagerung* wird ein Clip hinzugefügt, indem bereits in einer Sequenz vorhandene Frames ersetzt werden. Die Ersetzung erfolgt vom Schnittpunkt bis zum Clipende. Beim Ziehen eines Clips auf eine Sequenz und bei der Neuordnung von Clips in einer Sequenz ist die Überlagerung die Standardmethode.



Hinzufügen eines Clips durch Überlagerung vorhandener Clips

Wenn Sie einen Clip per *Einfügung* einer Sequenz hinzufügen, werden alle späteren Clips um die Länge des neuen Clips vorwärts verschoben. Drücken Sie beim Ziehen des Clips die Strg-Taste, um in den Einfügemodus zu wechseln.



Hinzufügen eines Clips durch Einfügen zwischen Clips



Bei einer Einfügung werden Clips in allen nicht geschützten Spuren verschoben. Um zu verhindern, dass bei einer Einfügung Clips in einer anderen Spur verschoben werden, schützen Sie die Spur.

Siehe auch

„Spuren als Zielspur festlegen“ auf Seite 115

So legen Sie Originalspuren für eine Sequenz fest

Sie können einer Sequenz die Videospur und/oder die Audiospur eines Clips hinzufügen. Wenn Sie einen Clip vom Projektfenster ziehen, werden automatisch beide Spuren hinzugefügt. Wenn Sie nur eine Spur hinzufügen möchten, verwenden Sie den Quellmonitor.

1 Öffnen Sie einen Clip im Quellmonitor.

2 Klicken Sie im Quellmonitor so oft auf die Aufnahmemodus-Schaltfläche, bis das richtige Symbol angezeigt wird:

Aufnahme: Video und Audio Mit dieser Option werden Video- und Audiospuren in die Sequenz aufgenommen.

Aufnahme: Video Mit dieser Option wird nur die Videospur in die Sequenz aufgenommen.

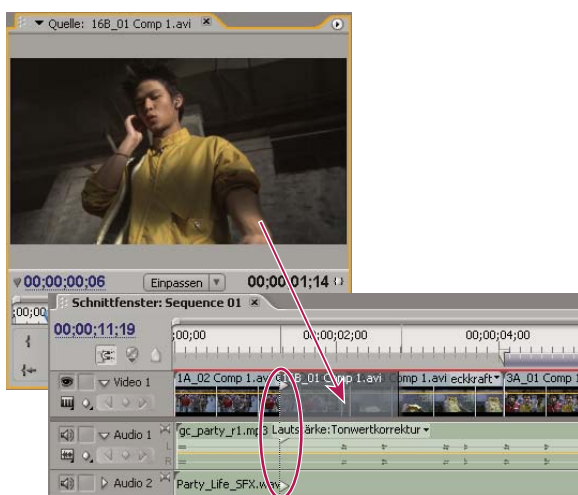
Aufnahme: Audio Mit dieser Option wird nur die Audiospur in die Sequenz aufgenommen.

Hinweis: Die Angabe einer Originalspur ist nur beim Hinzufügen zu einer Sequenz relevant. Der Zustand der Clips oder ihres Originalmaterials wird dadurch nicht verändert.

Spuren als Zielspur festlegen

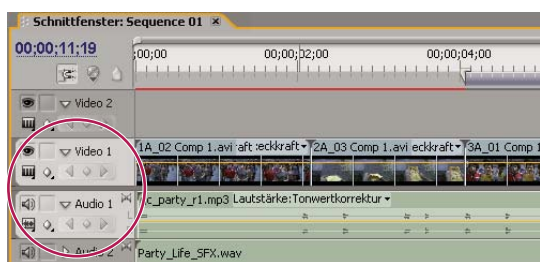
Eine Sequenz kann mehrere Video- und Audiospuren enthalten. Wenn Sie einer Sequenz einen Clip hinzufügen, müssen Sie festlegen, welche Spur der Clip belegen soll. Auf welche Weise Sie die Zielspuren angeben, hängt von der gewählten Bearbeitungsmethode ab.

- Wenn Sie einen Clip auf eine Sequenz ziehen, wählen Sie die Zielspur aus, indem Sie den Clip auf der gewünschten Spur ablegen. Wenn Sie den Clip einfügen (beim Ziehen die Strg-Taste gedrückt halten), werden alle Spuren, bei denen es zu Verschiebungen kommt, mit Dreiecken gekennzeichnet.



Eine Spur durch Ziehen eines Clips in eine Sequenz als Zielspur festlegen

- Werden Clips mit den Steuerelementen des Quellmonitors (oder Tastaturbefehlen) einer Sequenz hinzugefügt, müssen die Zielspuren im Voraus angegeben werden. Sie können nur jeweils eine Video- und eine Audiospur als Ziel festlegen. Sie können jedoch angeben, dass nur eine Videospur oder nur eine Audiospur als Ziel dienen soll. Klicken Sie im Spurheaderbereich des Schnittfensters auf die Spur, die als Ziel fungieren soll. Der Spurheaderbereich ist an der Hervorhebung und den abgerundeten Kanten zu erkennen.



Eine Spur durch Klicken auf die Spur als Zielspur festlegen

Wenn Sie einen Clip überlagern, ist nur die Zielspur betroffen. Dies gilt unabhängig davon, ob Sie den Clip ziehen oder im Quellmonitor die Option „Überlagern“ wählen.

Wenn Sie einen Clip einfügen, wird er in die Zielspur eingefügt und die Clips in nicht geschützten Spuren werden um die Größe der Einfügung verschoben.



Wenn Sie einen Clip einfügen möchten, ohne dass die Clips in den anderen Spuren verschoben werden, halten Sie beim Ziehen die Strg- und die Alt-Taste gedrückt.

Sie können Videoclips auf jede beliebige Videospur ziehen. Audioclips können jedoch nur auf eine kompatible Audiospur gezogen werden. Audioclips können nicht der Master-Audiospur oder Submix-Spuren hinzugefügt werden. Sie dürfen nur auf Audiospuren des gleichen Kanaltyps abgelegt werden: Mono, Stereo oder 5.1 (siehe „Audiospuren in einer Sequenz“ auf Seite 170).

Clips mit verbundenen Video- und Audiokomponenten können auf eine Video- oder eine Audiospur gezogen werden. Dabei werden die Video- und Audiokomponenten jedoch getrennt angezeigt, jede Komponente in der entsprechenden Spur.

Hinweis: Sie können einen Clip auf eine beliebige, nicht geschützte kompatible Spur in einer Sequenz ziehen, unabhängig davon, welche Spuren derzeit als Ziel ausgewählt sind. Eine geschützte Spur kann nicht als Ziel festgelegt werden. Das Schützen einer Zielspur bewirkt, dass die Spur nicht als Ziel ausgewählt werden kann.

So fügen Sie einer Sequenz einen Clip durch Ziehen hinzu

Das direkteste und intuitivste Verfahren, Clips zu einer Sequenz zusammenzustellen, besteht darin, sie aus dem Projektfenster oder dem Quellmonitor auf die entsprechende Spur im Schnittfenster zu ziehen.

Die Video- und Audiokomponenten verbundener Clips werden in entsprechenden Spuren in der Sequenz angezeigt (z. B. Video 1 und Audio 1), es sei denn, der Audiokanaltyp des Clips ist nicht mit der Zielspur kompatibel. In diesem Fall wird die verbundene Audiokomponente in der nächsten kompatiblen Spur angezeigt oder es wird automatisch eine kompatible Spur erstellt.

Hinweis: Wenn Sie einen Audioclip auf eine nicht kompatible Spur ziehen, wird dieser automatisch in die nächste kompatible Spur verschoben, auch wenn sich bereits ein anderer Audioclip in dieser Spur befindet. Achten Sie deshalb darauf, dass Sie nicht aus Versehen die bereits in der Sequenz enthaltenen Clips durcheinander bringen.


Im Programmmonitor können Sie leichter feststellen, wo ein Clip, den Sie einer Sequenz hinzufügen, abgelegt werden muss. Während einer Überlagerung werden hier die Frames in der Sequenz angezeigt, die direkt neben dem Anfang und Ende des neuen Clips liegen. Bei einer Einfügung werden die an den Einfügepunkt angrenzenden Frames angezeigt.

1 Öffnen Sie einen Clip im Quellmonitor und setzen Sie Marken an seinem In- und Out-Point. (Siehe „So legen Sie In-Points und Out-Points für einen Clip im Quellmonitor fest“ auf Seite 112.)






Wenn Sie keine In- und Out-Points setzen möchten, können Sie den Clip direkt von einer Ablage oder der Vorschau-Miniaturansicht im Projektfenster ziehen.

2 Geben Sie die aufzunehmenden Originalspuren an, indem Sie so oft auf die Aufnahmemodus-Schaltfläche klicken, bis das richtige Symbol angezeigt wird („Video“, „Audio“ oder „Audio und Video“). (Siehe „So legen Sie Originalspuren für eine Sequenz fest“ auf Seite 114.)

3 Um zu bewirken, dass die Clipkanten beim Ziehen aufeinander ausgerichtet werden, stellen Sie sicher, dass die Schaltfläche „Ausrichten“  im Schnittfenster aktiviert ist.

4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um eine Überlagerung vorzunehmen, ziehen Sie den Clip aus dem Quellmonitor an die Stelle im Schnittfenster, an der der Clip beginnen soll. Der Zielbereich wird markiert und der Zeiger wird mit dem Überlagerungssymbol  angezeigt.
- Um eine Einfügung vorzunehmen, ziehen Sie den Clip bei gedrückter Strg-Taste aus dem Quellmonitor an die Stelle im Schnittfenster, an der der Clip beginnen soll. Der Zielbereich wird markiert und der Zeiger wird mit dem Einfügungssymbol  angezeigt. In allen Spuren wird der Einfügepunkt mit einem Pfeil markiert.
- Um eine Einfügung vorzunehmen und dabei nur Zielspuren zu verschieben, ziehen Sie den Clip bei gedrückter Strg- und Alt-Taste aus dem Quellmonitor an die Stelle im Schnittfenster, an der der Clip beginnen soll. Der Zielbereich wird markiert und der Zeiger wird mit dem Einfügungssymbol  angezeigt. In den Spuren, denen der Clip hinzugefügt wird, wird der Einfügepunkt mit einem Pfeil markiert.

Hinweis: Sie können einen Clip auch überlagern, indem Sie ihn in den Programmmonitor ziehen. Wenn Sie dabei die Strg-Taste gedrückt halten, wird der Clip nicht überlagert, sondern eingefügt. Achten Sie darauf, dass Sie die richtige Spur im Schnittfenster auswählen und dass sich die Marke für die aktuelle Zeit an der richtigen Position befindet. Um zu verhindern, dass bei einer Einfügung Clips in einer anderen Spur verschoben werden, schützen Sie die Spur.

Siehe auch

„Spuren als Zielspur festlegen“ auf Seite 115

„Wissenswertes über Einfügungen und Überlagerungen“ auf Seite 114



So fügen Sie beim Einfügen eines Clips eine Spur hinzu


❖ Ziehen Sie einen Clip aus dem Projektfenster oder Quellmonitor in den leeren Bereich oberhalb der obersten Videospur (bei Video- oder verbundenen Clips) oder unterhalb der untersten Audiospur (bei Audio- oder verbundenen Clips). Adobe Premiere Pro fügt daraufhin abhängig vom Inhalt des Originalclips eine Audiospur und/oder eine Videospur ein.

Hinweis: Wenn die Sequenz keine ungeschützte Spur des richtigen Medientyps enthält (z. B. eine Stereo-Audiospur für einen Stereo-Originalclip), wird die erforderliche Spur automatisch erstellt.

So setzen Sie Sequenz-In- und -Out-Points


Sie können in einer Sequenz die Positionierung und Neuordnung von Clips mit In- und Out-Points vereinfachen.

- 1 Navigieren Sie im Schnittfenster zum In-Point und klicken Sie auf „In-Point setzen“  im Programmmonitor.
- 2 Navigieren Sie im Schnittfenster zum Out-Point und klicken Sie auf „Out-Point setzen“ .

 Sie können die In- und Out-Points gleichzeitig ohne Änderung der Sequenzdauer verschieben, indem Sie den In/Out-Griff (den strukturierten Bereich in der Mitte des schattierten Bereichs zwischen den In- und Out-Points) im Programmmonitor bzw. Schnittfenster ziehen.

So setzen Sie Sequenz-In- und -Out-Points um eine Auswahl




- 1 Wählen Sie im Schnittfenster einen Clip oder eine Lücke in der Sequenz aus.
- 2 Wählen Sie „Marke“ > „Sequenzmarke setzen“ > „In und Out um Auswahl“. Hierdurch werden In- und Out-Points für die Sequenz gesetzt, die mit den In- und Out-Points der Auswahl übereinstimmen.

 Dieser Befehl ist besonders nützlich, wenn Sie Clips unter Verwendung der Drei- oder Vierpunktmethode in der Sequenz ersetzen oder entfernen. (Siehe „Dreipunkt- und Vierpunktbearbeitung“ auf Seite 117.)

So entfernen Sie Sequenz-In- und -Out-Points

Hinweis: Die In- und Out-Points von Sequenzen werden automatisch entfernt, wenn Sie im Programmmonitor die Herausnehmen- bzw. Extrahieren-Bearbeitung wählen.

- 1 Vergewissern Sie sich, dass die Sequenz im Programmmonitor angezeigt wird.
- 2 Wählen Sie „Marke“ > „Sequenzmarke löschen“ und danach die Option zum Löschen des In- und/oder des Out-Points.

 Sie können einen In- oder Out-Point auch löschen, indem Sie die Alt-Taste gedrückt halten und dann auf die Schaltfläche „In-Point setzen“  bzw. „Out-Point setzen“  klicken.

Dreipunkt- und Vierpunktbearbeitung

Im Quell- und Programmmonitor stehen Steuerelemente für die Durchführung von Dreipunkt- und Vierpunktbearbeitungen zur Verfügung. Hierbei handelt es sich um Standard-Bearbeitungsverfahren im herkömmlichen Filmschnitt.

Bei der *Dreipunktbearbeitung* setzen Sie Marken für entweder zwei In-Points und einen Out-Point oder für zwei Out-Points und einen In-Point. Den vierten Punkt müssen Sie nicht selbst setzen, da er aus den anderen drei Punkten abgeleitet wird. Bei einer typischen Dreipunktbearbeitung geben Sie zum Beispiel den Start- und den Endframe des Originalclips (den In- und Out-Point des Originals) sowie den Punkt an, an dem der Clip in der Sequenz beginnen soll (den In-Point der Sequenz). Das Clipende in der Sequenz, also der nicht angegebenen Out-Point der Sequenz, wird automatisch anhand der drei definierten Punkte bestimmt. Eine Bearbeitung kann jedoch anhand jeder beliebigen Kombination von drei Punkten vorgenommen werden. Manchmal ist zum Beispiel der Punkt, an dem ein Clip in einer Sequenz endet, wichtiger als der

Clipanfang. In diesem Fall bestehen die drei Punkte aus In- und Out-Point des Originals und Out-Point der Sequenz. Muss der Clip dagegen an bestimmten Punkten der Sequenz beginnen und enden, z. B. exakt mit einem Sprecherkommentar übereinstimmen, können Sie zwei Punkte in der Sequenz und nur einen Punkt im Original setzen.

Bei einer *Vierpunktbearbeitung* setzen Sie Marken für den In- und Out-Point des Originals sowie für den In- und Out-Point der Sequenz. Die Vierpunktbearbeitung sollten Sie verwenden, wenn sowohl der Anfangs- und Endframe des Originals als auch der Anfangs- und Endframe der Sequenz entscheidend sind. Wenn sich die markierte Dauer des Originals von der markierten Dauer der Sequenz unterscheidet, gibt Adobe Premiere Pro eine entsprechende Warnung aus und schlägt Alternativen vor.




Siehe auch

„So legen Sie In-Points und Out-Points für einen Clip im Quellmonitor fest“ auf Seite 112




„Spuren als Zielspur festlegen“ auf Seite 115

„So legen Sie Originalspuren für eine Sequenz fest“ auf Seite 114

So führen Sie eine Dreipunktbearbeitung durch

- 1 Geben Sie die Originalspuren des Clips an (Video und/oder Audio).
- 2 Wählen Sie die Spuren im Schnittfenster aus, denen Sie den Clip hinzufügen möchten.
- 3 Markieren Sie im Quell- und Programmmonitor eine beliebige Kombination aus drei In- und Out-Points.
- 4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um eine Einfügung vorzunehmen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Einfügen“ .
 - Um eine Einfügung vorzunehmen und nur Clips in Zielspuren zu verschieben, halten Sie die Alt-Taste gedrückt und klicken auf die Schaltfläche „Einfügen“ .
 - Um eine Überlagerung vorzunehmen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Überlagern“ .

So führen Sie eine Vierpunktbearbeitung durch

- 1 Geben Sie die Originalspuren des Clips an (Video und/oder Audio).
- 2 Wählen Sie die Spuren im Schnittfenster aus, denen Sie den Clip hinzufügen möchten
- 3 Legen Sie mit den Steuerelementen des Quellmonitors einen In- und Out-Point für den Originalclip fest.
- 4 Legen Sie mit den Steuerelementen des Programmmonitors einen In- und Out-Point für die Sequenz fest.
- 5 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um eine Einfügung vorzunehmen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Einfügen“ .
 - Um eine Einfügung vorzunehmen und nur Clips in Zielspuren zu verschieben, halten Sie die Alt-Taste gedrückt und klicken auf die Schaltfläche „Einfügen“ .
 - Um eine Überlagerung vorzunehmen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Überlagern“ .
- 6 Weicht die markierte Dauer des Originals von der des Programms ab, wählen Sie eine der folgenden Optionen:

Clipgeschwindigkeit ändern (einpassen) Bei Auswahl dieser Option werden der In- und Out-Point des Originalclips beibehalten, die Clipgeschwindigkeit wird jedoch so geändert, dass die Clipdauer der durch den In- und Out-Point der Sequenz festgelegten Dauer entspricht.

Clipanfang abschneiden (links) Bei Auswahl dieser Option wird der In-Point des Originalclips automatisch so geändert, dass die Clipdauer der durch den In- und Out-Point der Sequenz festgelegten Dauer entspricht.

Clipende abschneiden (rechts) Bei Auswahl dieser Option wird der Out-Point des Originalclips automatisch so geändert, dass die Clipdauer der durch den In- und Out-Point der Sequenz festgelegten Dauer entspricht.

In-Point der Sequenz ignorieren Bei Auswahl dieser Option wird der von Ihnen gesetzte In-Point der Sequenz ignoriert und es wird eine Dreipunktbearbeitung durchgeführt.

Out-Point der Sequenz ignorieren Bei Auswahl dieser Option wird der von Ihnen gesetzte Out-Point der Sequenz ignoriert und es wird eine Dreipunktbearbeitung durchgeführt.


So fügen Sie einer Sequenz automatisch Clips hinzu

Sie können schnell einen Rohschnitt zusammenstellen oder einer vorhandenen Sequenz Clips hinzufügen. Die automatisch erstellte Sequenz kann Standardvideo und -audio-Überblendungen enthalten.

- 1 Setzen Sie In- und Out-Points, um die Start- und Endpunkte der einzelnen Clips festzulegen.
- 2 Ordnen Sie die Clips im Projektfenster an. Sie können die Clips in der Auswahlreihenfolge oder in der Reihenfolge, in der sie sich in der Ablage befanden, der Sequenz hinzufügen. Sie können auch Sequenzen oder Clips in verschachtelten Ablagen hinzufügen.



Sie können Clips aus einer Ablage wie auf einem Storyboard anordnen, indem Sie im Projektfenster die Symbolansicht aktivieren. (Siehe „So ändern Sie die Projektfensteransichten“ auf Seite 90.)

- 3 Wählen Sie die Clips im Projektfenster aus. Wählen Sie sie entweder in der gewünschten Reihenfolge bei gedrückt gehaltener Strg-Taste aus oder ziehen Sie ein Auswahlrechteck um die Clips.
- 4 Klicken Sie im Projektfenster auf „Automatisch in Sequenz umwandeln“  .
- 5 Legen Sie die folgenden Optionen im Dialogfeld „Automatisch in Sequenz umwandeln“ fest und klicken Sie anschließend auf „OK“:

Anordnung Definiert die Methode, die zum Festlegen der Reihenfolge der Clips verwendet wird, wenn diese der Sequenz hinzugefügt werden. Wenn Sie den Befehl „Sortierreihenfolge“ wählen, werden die Clips in der Reihenfolge hinzugefügt, in der sie im Projektfenster aufgeführt sind: von oben nach unten in der Listenansicht bzw. von links nach rechts und von oben nach unten in der Symbolansicht. Wählen Sie hingegen den Befehl „Auswahlreihenfolge“, werden die Clips gemäß der Reihenfolge hinzugefügt, in der Sie sie im Projektfenster ausgewählt haben.

Platzierung Gibt an, wie Clips in der Sequenz platziert werden. Bei Auswahl von „Nacheinander“ werden die Clips einer nach dem anderen platziert. Wenn Sie „An nicht nummerierten Marken“ wählen, werden die Clips an nicht nummerierten Sequenzmarken platziert. Bei Auswahl von „An nicht nummerierten Marken“ stehen die Überblendungsoptionen nicht zur Verfügung.

Methode Gibt den Typ der durchzuführenden Bearbeitung an. Wählen Sie „Einfügen“, um Clips durch Einfügungen zur Sequenz hinzuzufügen, beginnend bei der aktuellen Zeit der Sequenz. Hierbei werden vorhandene Clips um die Dauer des neuen Materials nach vorne geschoben. Wählen Sie „Überlagern“, um Überlagerungen vorzunehmen, bei denen das neue Material die bereits in der Sequenz vorhandenen Clips ersetzt.

Hinweis: Bei Auswahl von „Automatisch in Sequenz umwandeln“ werden Zielspuren ignoriert; es werden stets Video 1 und Audio 1 verwendet.

Clipüberlappung Gibt die Dauer der Überblendung an und legt fest, um wie viel die In- und Out-Points der Clips verschoben werden müssen, um die Überblendung auszugleichen, wenn die Option „Standard-Audioüberblendung übernehmen“ bzw. „Standard-Videoüberblendung übernehmen“ aktiviert ist. Bei einem Wert von beispielsweise 30 Frames werden die In- und Out-Points der Clips bei jeder Bearbeitung, bei der eine aus 30 Frames bestehende Überblendung hinzugefügt wird, um jeweils 15 Frames abgeschnitten. Der Standardwert für diese Option ist 15 Frames. In einem Einblendmenü können Sie Frames oder Sekunden als Einheit auswählen.

Standardüberblendung anwenden Wenn diese Option aktiviert ist, wird an jedem Audioschnittpunkt eine Audioüberblendung durchgeführt. Dabei wird die im Effektfenster definierte Standard-Audioüberblendung verwendet. Diese Option ist nur dann verfügbar, wenn die ausgewählten Clips Audiospuren enthalten und wenn die Option „Platzierung“ auf „Nacheinander“ gesetzt ist. Sie hat keine Auswirkung, wenn für „Clipüberlappung“ der Wert 0 eingestellt ist.


Standard-Videoüberblendung übernehmen Wenn diese Option aktiviert ist, wird an jedem Schnittpunkt die im Effektfenster definierte Standardüberblendung eingefügt. Diese Option ist nur dann verfügbar, wenn die Option „Platzierung“ auf „Nacheinander“ gesetzt ist, und hat keine Auswirkung, wenn für Clipüberlappung der Wert 0 eingestellt ist.



Audio ignorieren Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Audioinformationen in Clips, für die die automatische Umwandlung in eine Sequenz ausgewählt ist, ignoriert.

Zuschneiden von Clips in einer Sequenz

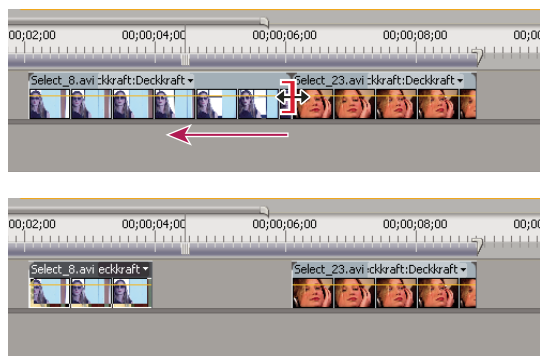
So schneiden Sie einen Clip im Schnittfenster zu

Sie können die In- und Out-Points von Clips ändern, indem Sie die Clipkanten im Schnittfenster ziehen. Während des Ziehvorgangs wird der aktuelle In- bzw. Out-Point im Programmmonitor angezeigt. In einer Quickinfo wird angezeigt, wie viele Frames vom Zuschneiden betroffen sind. Es wird ein negativer Wert angezeigt, wenn Sie die Kante in Richtung des Anfangs der Sequenz ziehen, und ein positiver Wert, wenn Sie die Kante in Richtung des Endes der Sequenz ziehen. Sie können nicht außerhalb des von den ursprünglichen In- und -Out-Points des Originalmaterials festgelegten Bereichs zuschneiden.

❖ Klicken Sie auf das Auswahlwerkzeug  und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie den In-Point bearbeiten möchten, ziehen Sie den linken Rand des Clips an die gewünschte Position, sobald das Symbol „Clipanfang abschneiden“  angezeigt wird.
- Wenn Sie den Out-Point bearbeiten möchten, ziehen Sie den rechten Rand des Clips an die gewünschte Position, sobald das Symbol „Clipende abschneiden“  angezeigt wird.

Hinweis: Um nur eine Spur eines verbundenen Clips zuzuschneiden, drücken Sie die Alt-Taste, wenn Sie zum ersten Mal auf das Zuschneidesymbol klicken. Anschließend können Sie die Alt-Taste loslassen.



Zuschneiden eines Clips

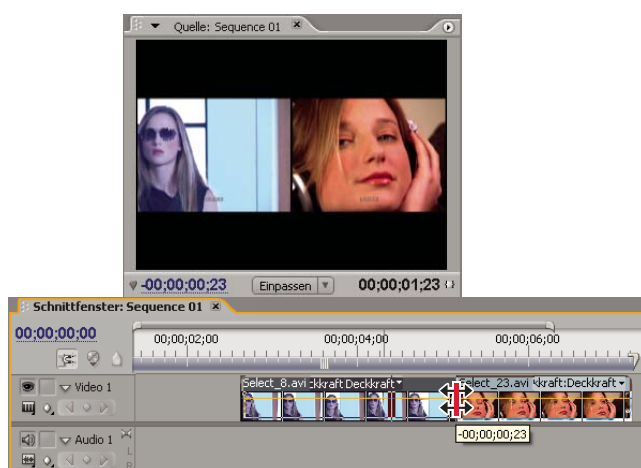
Bei diesem Zuschneideverfahren wird nur ein einziger Cliprand verändert, angrenzende Clips bleiben unangetastet. Wenn Sie mehrere Ränder gleichzeitig zuschneiden oder aneinander angrenzende Clips verschieben möchten, finden Sie weitere Informationen unter „Zuschneiden mit den Werkzeugen „Löschen und Lücke schließen“ und „Rollen““ auf Seite 120 und „Zuschneiden durch Unterschieben und Überschieben“ auf Seite 122.



Wenn Sie beim Ziehen mit dem Auswahlwerkzeug die Strg-Taste drücken, wechseln Sie zum Werkzeug „Löschen und Lücke schließen“.

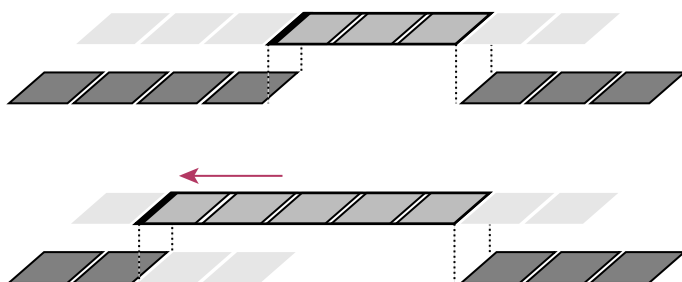
Zuschneiden mit den Werkzeugen „Löschen und Lücke schließen“ und „Rollen“

Wenn Sie den Schnittpunkt zwischen zwei Clips anpassen möchten, verwenden Sie Variationen der einfachen Zuschneidemethode, die als *Löschen und Lücke schließen* bzw. als *Rollen* bezeichnet werden. Mit Hilfe von Spezialwerkzeugen können Sie Bearbeitungen, die normalerweise aus mehreren Schritten bestehen, in einer einzigen Aktion vornehmen. Bei Bearbeitungen mit den Werkzeugen „Löschen und Lücke schließen“ bzw. „Rollen“ werden die betroffenen Frames nebeneinander im Programmmonitor angezeigt.



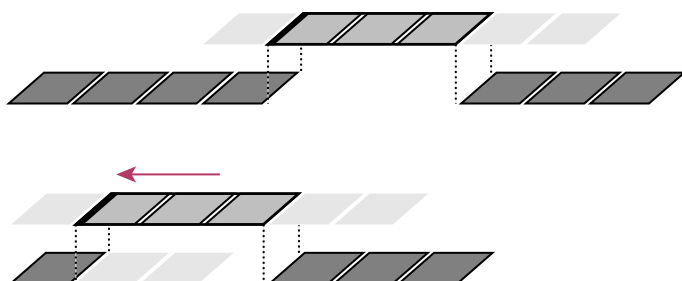
Programmmonitor während einer Bearbeitung mit den Werkzeugen „Löschen und Lücke schließen“ bzw. „Rollen“

Beim Rollen werden ein angrenzender Out- und In-Point gleichzeitig und um die gleiche Anzahl Frames zugeschnitten. Hierdurch wird der Schnittpunkt zwischen Clips verschoben, während die zeitliche Position anderer Clips bewahrt und die Gesamtdauer der Sequenz beibehalten werden. Halten Sie die Alt-Taste gedrückt, wenn Sie mit einer Bearbeitung vom Typ „Rollen“ beginnen, um die Verbindung zwischen Video und Audio zu ignorieren (*L-Schnitt*- bzw. *J-Schnitt*-Bearbeitung).



Beim Rollen, wie es hier vorgenommen wird, wird der Schnittpunkt zeitlich nach vorn gezogen. Dadurch wird der vorangehende Clip verkürzt und der darauffolgende Clip verlängert, die Programmdauer bleibt dabei konstant.

Bei einer Bearbeitung mit dem Werkzeug „Löschen und Lücke schließen“ wird ein Clip zugeschnitten, und die nachfolgenden Clips in der Spur werden um den Zuschnittwert verschoben. Wenn Sie einen Clips auf diese Weise verkürzen, werden alle Clips nach dem Schnittpunkt zeitlich rückwärts verschoben. Umgekehrt werden bei einer Verlängerung des Clips die auf den Schnittpunkt folgenden Clips zeitlich vorwärts verschoben. Bei Bearbeitungen mit dem Werkzeug „Löschen und Lücke schließen“ wird ein Leerraum auf einer Seite des Schnittpunkts als Clip betrachtet und wie ein Clip zeitlich verschoben. Halten Sie die Alt-Taste gedrückt, wenn Sie mit einer Bearbeitung vom Typ „Löschen und Lücke schließen“ beginnen, um die Verbindung zwischen Video und Audio zu ignorieren.




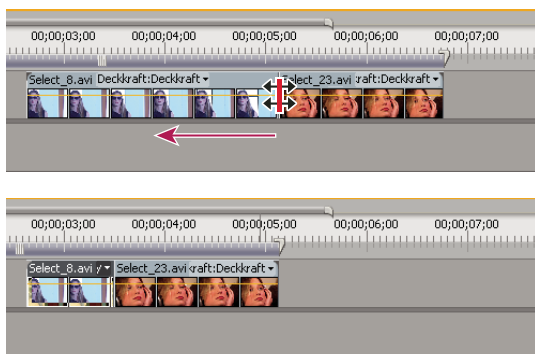
Beim Bearbeitungsverfahren „Löschen und Lücke schließen“ wird der Schnittpunkt auf einen früheren Zeitpunkt gezogen. Dadurch verkürzen sich der vorhergehende Clip und die Gesamtprogrammdauer.

Siehe auch

„Die Zuschneideansicht“ auf Seite 124




So führen Sie eine Bearbeitung mit dem Rollen-Werkzeug durch

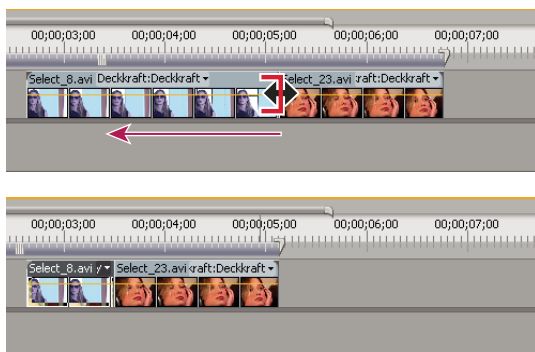
- 1 Wählen Sie das Rollen-Werkzeug  aus.
- 2 Ziehen Sie den zu ändernden Cliprand nach links oder rechts. Die Anzahl an Frames, die Sie dem Clip hinzufügen, werden vom angrenzenden Clip abgeschnitten. (Halten Sie beim Ziehen die Alt-Taste gedrückt, um nur den Video- oder Audioteil eines verbundenen Clips zu bearbeiten.)




Schnittfenster während (oben) und nach (unten) der Bearbeitung mit dem Werkzeug „Rollen“

So führen Sie eine Bearbeitung mit dem Werkzeug „Löschen und Lücke schließen“ durch

- Wählen Sie das Werkzeug „Löschen und Lücke schließen“  aus.
- Zeigen Sie mit der Maus auf den In- oder Out-Point des Clips, den Sie ändern möchten, bis sich der Mauszeiger in das Symbol für „Löschen und Lücke schließen“ am In-Point  bzw. am Out-Point  ändert. Ziehen Sie dann die Maus nach links oder rechts. In der Spur nachfolgende Clips werden zeitlich verschoben, um die Lücke zu schließen, ohne dass dabei jedoch ihre Dauer verändert wird. (Halten Sie beim Ziehen die Alt-Taste gedrückt, um nur den Video- oder Audioteil eines verbundenen Clips zu bearbeiten.)

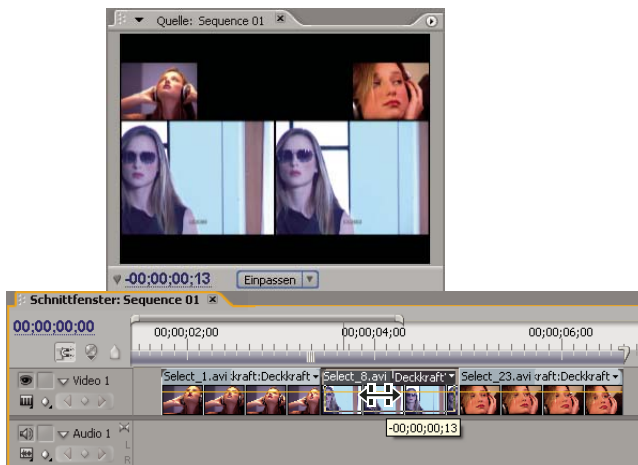


Schnittfenster während (oben) und nach (unten) der Bearbeitung mit dem Werkzeug „Löschen und Lücke schließen“

 Bei Verwendung des Auswahlwerkzeugs können Sie durch Drücken der Strg-Taste zwischen dem Symbol für „Clipanfang abschneiden“ bzw. „Clipende abschneiden“ und einem Symbol für eine Bearbeitung mit dem Werkzeug „Löschen und Lücke schließen“ umschalten. Lassen Sie die Strg-Taste los, um das Auswahlwerkzeug wieder zu aktivieren.

Zuschneiden durch Unterschieben und Überschieben

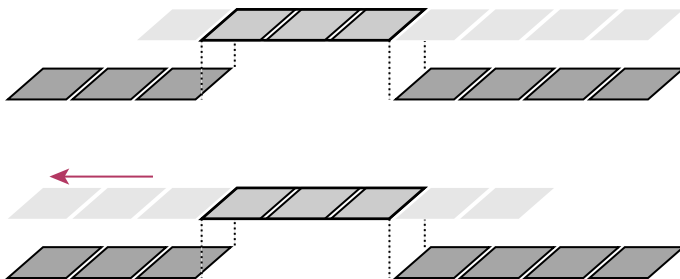
So, wie Sie bei Bearbeitungen mit den Werkzeugen „Löschen und Lücke schließen“ bzw. „Rollen“ einen Schnittpunkt zwischen zwei Clips anpassen können, erweisen sich die Werkzeuge „Unterschieben“ und „Überschieben“ als nützlich, wenn Sie zwei Schnittpunkte in einer aus drei Clips bestehenden Sequenz bearbeiten möchten. Bei Verwendung des Unterschieben- oder Überschieben-Werkzeugs werden im Programmmonitor die vier von der Bearbeitung betroffenen Frames nebeneinander angezeigt, es sei denn, Sie bearbeiten nur den Audioteil.



Programmmonitor während einer Bearbeitung mit dem Unterschieben- bzw. Überschieben-Werkzeug

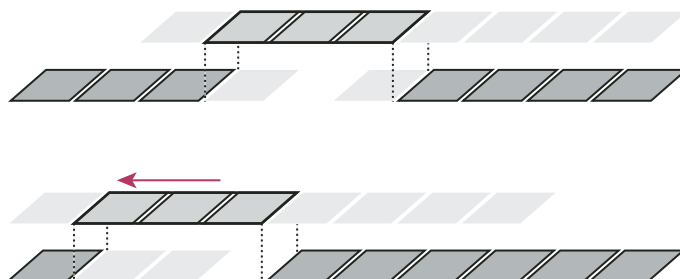
Hinweis: Die Werkzeuge „Unterschieben“ und „Überschieben“ werden zwar normalerweise auf den mittleren von drei nebeneinander liegenden Clips angewendet, sie funktionieren jedoch auch dann einwandfrei, wenn der Clip nur auf einer Seite an einen anderen Clip grenzt und auf der anderen Seite ein Leerraum ist.

Beim Unterschieben werden der In- und der Out-Point eines Clips in einer Aktion um die gleiche Anzahl Frames nach vorne oder hinten verschoben. Durch Ziehen mit dem Unterschieben-Werkzeug können Sie den Anfangs- und Endframe eines Clips ändern, ohne die Clipdauer zu verändern oder die angrenzenden Clips zu beeinflussen.




Bei diesem Unterschieben wird ein Clip mit der Maus nach links gezogen, wodurch sich der ursprüngliche In- und Out-Point zeitlich nach vorne verschieben.

Beim Unterschieben wird ein Clip zeitlich verschoben, während die angrenzenden Clips zugeschnitten werden, um die Verschiebung auszugleichen. Wenn Sie einen Clip mit dem Unterschieben-Werkzeug nach rechts oder links ziehen, werden der Out-Point des vorhergehenden Clips und der In-Point des nachfolgenden Clips um die Anzahl von Frames zugeschnitten, die Sie den Clip verschieben. Der In- und Out-Point des Clips und somit seine Dauer bleiben unverändert.



Beim Verschieben, wie es hier vorgenommen wird, wird ein Clip mit der Maus so nach links gezogen, dass sein Anfang in der Sequenz nach vorn verschoben wird. Der vorhergehende Clip wird dadurch gekürzt und der darauffolgende Clip verlängert.


So führen Sie eine Unterschiebung durch

- 1 Wählen Sie das Unterschieben-Werkzeug  aus.

2 Positionieren Sie den Zeiger auf dem Clip, den Sie anpassen möchten, und ziehen Sie ihn ach links, um den In- und Out-Point im Clip nach vorne zu verschieben, bzw. nach rechts, um den In- und Out-Point nach hinten zu verschieben.

Adobe Premiere Pro aktualisiert den ursprünglichen In- und Out-Point des Clips und zeigt das Ergebnis im Programmmonitor an. Die Dauer des Clips und der Sequenz bleibt unverändert.

So führen Sie eine Überschiebung durch

1 Wählen Sie das Überschieben-Werkzeug  aus.

2 Positionieren Sie den Zeiger auf dem Clip, den Sie anpassen möchten, und ziehen Sie ihn ach links, um den Out-Point des vorangegangenen Clips und den In-Point des folgenden Clips nach vorne zu verschieben, bzw. nach rechts, um Out- und In-Point nach hinten zu verschieben.

Beim Loslassen der Maustaste aktualisiert Adobe Premiere Pro die In- und Out-Points der angrenzenden Clips und zeigt das Ergebnis im Programmmonitor an. Die Dauer des Clips und der Sequenz bleibt unverändert. Die einzige Veränderung des Clips ist eine andere Position in der Sequenz.

So zeigen Sie den Original-Timecode beim Zuschneiden an





Sie können beim Bearbeiten den Original-Timecode in der Vorschau des Programmmonitors für Clips in einer Sequenz anzeigen:

- Wenn Sie einen Clip zuschneiden, wird der Original-Timecode des Clips angezeigt.
 - Wenn Sie eine Überschiebung durchführen, werden die neuen In- und Out-Points der Originalmedien der angrenzenden Clips angezeigt.
 - Wenn Sie eine Unterschiebung durchführen, werden die neuen In- und Out-Points der Originalmedien des Clips angezeigt.
- ❖ Wählen Sie „Timecode-Überlagerung bei Bearbeitung“ aus dem Menü des Programmmonitors. Ein Häkchen gibt an, dass der Befehl ausgewählt wurde.



Die Zuschneideansicht

In der Zuschneideansicht werden In- und Out-Points des Clips an einem Schnitt angezeigt, damit Sie genau sehen, welche Frames Sie zuschneiden. Im linken Monitorfenster wird der Clip links vom Schnittpunkt und im rechten Monitorfenster der Clip rechts vom Schnittpunkt angezeigt.

Sie können an jedem Schnittpunkt in der Sequenz und für jede Zielspur die Bearbeitungsverfahren „Löschen und Lücke schließen“ sowie „Rollen“ verwenden. Die Sequenz wird während der Bearbeitung permanent aktualisiert.

- Klicken Sie unten im Programmmonitor auf „Zuschneiden“ , um die Zuschneideansicht zu öffnen.
- Drücken Sie Strg+Z oder verwenden Sie die Protokollpalette, um eine Bearbeitung abzubrechen.
- Klicken Sie auf „Edit abspielen“ , um die Vorschau der Bearbeitung anzuzeigen. Klicken Sie auf „Endlosschleife“ , um eine kontinuierliche Vorschau der Bearbeitung anzuzeigen.
- Klicken Sie zum Schließen der Zuschneideansicht auf das Schließen-Feld  in der oberen rechten Ecke.
- Um die Anzahl der Frames festzulegen, die zugeschnitten werden sollen, wenn Sie auf die Schaltflächen für das Zuschneiden mehrerer Frames (-5 und +5) klicken, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Zuschneiden“.





So zeigen Sie den Schnittpunkt an, den Sie zuschneiden möchten

- 1** Wählen Sie die Zielspuren aus, indem Sie im Spurheaderbereich des Schnittfensters neben die Spurnamen klicken.
- 2** Klicken Sie in der Zuschneideansicht auf die Schaltfläche „Zum vorherigen Schnittpunkt gehen“  oder „Zum nächsten Schnittpunkt gehen“ . Die Frames auf beiden Seiten der neuen Schnittpunktposition werden in der Zuschneideansicht angezeigt.

So führen Sie eine Bearbeitung mit dem Werkzeug „Löschen und Lücke schließen“ in der Zuschneideansicht durch


- 1** Zeigen Sie den Schnittpunkt in der Zuschneideansicht an.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Setzen Sie den Mauszeiger auf das linke oder rechte Bild, so dass er sich in das Symbol für „Clipende abschneiden“  bzw. „Clipanfang abschneiden“  ändert, und ziehen Sie dann mit der Maus nach links oder rechts, um den entsprechenden Clip zu löschen und die Lücke zu schließen.
- Ziehen Sie die Timecode-Anzeige unter dem linken oder rechten Bild, um den entsprechenden Clip zuzuschneiden.
- Ziehen Sie den linken oder rechten Jog-Regler, um den entsprechenden Clip zuzuschneiden.
- Ziehen Sie das Symbol „Out-Point ausgehend“  in der Zeitleiste des linken Fensters oder ziehen Sie das Symbol „In-Point eingehend“  in der Zeitleiste des rechten Fensters.
- Ziehen Sie die Timecode-Zahl für die Out-Bewegung bzw. die In-Bewegung nach links oder rechts, um den entsprechenden Clip zu löschen und die Lücke zu schließen.
- Klicken Sie auf die Timecode-Anzeige des linken Clips (für den Out-Point des linken Clips) oder auf die Timecode-Anzeige des rechten Clips (für den In-Point des rechten Clips), geben Sie eine gültige Timecode-Zahl ein, um den entsprechenden Clip auf diesen Frame zuzuschneiden, und drücken Sie die Eingabetaste.
- Klicken Sie auf die Anzeige der Out-Bewegung (für den Out-Point des linken Clips) oder auf die Anzeige der In-Bewegung (für den In-Point des rechten Clips), geben Sie eine negative Zahl (zum Abschneiden auf der linken Seite) bzw. eine positive Zahl (zum Abschneiden auf der rechten Seite) ein, und drücken Sie die Eingabetaste.

So führen Sie eine Bearbeitung mit dem Rollen-Werkzeug in der Zuschneideansicht durch

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Setzen Sie den Mauszeiger zwischen die Videobilder, so dass er sich in das Rollen-Werkzeug  ändert, und ziehen Sie dann mit der Maus nach links oder rechts.
- Ziehen Sie die mittlere Timecode-Anzeige nach links oder rechts.
- Ziehen Sie den mittleren Jog-Regler nach links oder rechts.
- Klicken Sie auf die Timecode-Anzeige zwischen den Ansichten, geben Sie eine gültige Timecode-Zahl ein, um die Ränder beider Clips auf diesen Frame zuzuschneiden, und drücken Sie die Eingabetaste.
- Wählen Sie die in einem Kästchen dargestellte Zahl über dem mittleren Jog-Regler, geben Sie eine negative Zahl ein, um beide Clips auf der linken Seite abzuschneiden, oder eine positive Zahl, um beide Clips auf der rechten Seiten abzuschneiden, und drücken Sie die Eingabetaste.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche, die der Anzahl der Frames entspricht, für die eine Bearbeitung mit dem Rollen-Werkzeug durchgeführt werden soll. Mit den Schaltflächen „-1“ und „-5“ werden beide Clips auf der linken Seite und mit den Schaltflächen „+1“ und „+5“ auf der rechten Seite abgeschnitten.

Hinweis: Der Wert für „Große Verschiebung“ beträgt standardmäßig 5 Frames. Sie können jedoch eine beliebige andere Zahl festlegen, indem Sie die gewünschte Zahl in den Zuschneide-Voreinstellungen angeben. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Zuschneiden“.

Ändern von Clipattributen



So ändern Sie die Dauer

Die Dauer eines Video- oder Audioclips entspricht der Zeit der Wiedergabe vom ersten Frame (In-Point) bis zum letzten Frame (Out-Point). Durch Ändern der In- oder Out-Points eines Clips wird die Clipdauer verändert. Sie können auch eine Dauer für den Clip festlegen, indem Sie das Ende des Clips auf die angegebene Dauer zuschneiden.


Die Dauer von Standbildern kann wie die anderer Clips festgelegt werden, mit der Ausnahme, dass Standbilder über eine beliebige Dauer verfügen können. Hinweise zum Festlegen einer Standarddauer für Standbilder finden Sie unter „So ändern Sie die Standarddauer für Standbilder“ auf Seite 86.

1 Wählen Sie im Schnitt- oder Projektfenster einen Clip aus.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um die Dauer numerisch zu ändern, wählen Sie „Clip“ > „Geschwindigkeit“, klicken auf die Verbindungsschaltfläche  , um die Verbindung von Geschwindigkeit und Dauer aufzuheben, geben eine neue Dauer ein und klicken auf „OK“.
- Um die Dauer visuell im Schnittfenster zu ändern, positionieren Sie das Auswahlwerkzeug über einer Kante des Clips, bis es sich in das Werkzeug zum Zuschneiden des In- oder Out-Points ändert und ziehen Sie die Kante. Soll der Clip länger werden, muss der Originalclip über eine ausreichende Zahl zusätzlicher Frames vor bzw. nach dem Ursprungs-In- und -Out-Point verfügen.

Wenn Sie eine Clipkante abschneiden möchten, die bereits an einen anderen Clip angrenzt, verwenden Sie die unter „Zuschneiden mit den Werkzeugen „Löschen und Lücke schließen“ und „Rollen““ auf Seite 120 beschriebenen Methoden.

 Wenn Sie einen Clip im Schnittfenster auf die von Ihnen gewünschte Dauer einstellen, Sie aber einen anderen Anfangs- und Endpunkt des Clips im Verhältnis zu den angrenzenden Clips wünschen, können Sie den Clip mit Hilfe des Werkzeugs für Unterschieben ändern, ohne dessen Programm-In- und -Out-Point oder die Dauer ändern zu müssen. (Siehe „So führen Sie eine Unterschiebung durch“ auf Seite 123.)

Siehe auch


„Ändern der Clipgeschwindigkeit“ auf Seite 126

Ändern der Clipgeschwindigkeit

Unter der *Geschwindigkeit* eines Clips versteht man die Wiedergaberate im Vergleich zu der Rate, mit der der Clip aufgezeichnet wurde. Anfänglich wird ein Clip mit der normalen Geschwindigkeit von 100 % abgespielt. (Auch wenn die Framerate des Originalmaterials nicht mit der des Projekts übereinstimmt, bringt das Projekt die Unterschiede automatisch in Einklang und spielt den Clip mit der richtigen Geschwindigkeit ab.)

Bei Änderung der Geschwindigkeit eines Clips werden die Originalframes entweder ausgelassen oder während der Wiedergabe wiederholt, so dass Video- oder Audioinformationen schneller oder langsamer abgespielt werden. Eine Änderung der Geschwindigkeit hat daher eine entsprechende Änderung der Dauer zur Folge.



Wenn Sie die Geschwindigkeit eines Clips ändern, der Halbbilder enthält, müssen Sie möglicherweise die Art ändern, wie Adobe Premiere Pro die Halbbilder behandelt, insbesondere dann, wenn die Geschwindigkeit unter die Grenze von 100 % der Originalgeschwindigkeit fällt. (Siehe „So erstellen Sie Halbbildclips oder Nicht-Halbbildclips“ auf Seite 128.)



 Sie können die Geschwindigkeit eines Clips mit Hilfe einer Vierpunktbearbeitung so festlegen, dass eine bestimmte Dauer ausgefüllt wird.

Im Schnittfenster werden Clips mit Geschwindigkeitsänderungen als Prozentwert der ursprünglichen Geschwindigkeit angegeben.

So ändern Sie die Clipgeschwindigkeit

- 1 Wählen Sie im Projekt- oder Schnittfenster einen Clip aus.
- 2 Wählen Sie „Clip“ > „Geschwindigkeit/Dauer“.
- 3 Legen Sie eine beliebige Auswahl der folgenden Optionen fest, und klicken Sie auf „OK“:

Geschwindigkeit Legt die Wiedergabegeschwindigkeit eines Clips als Prozentanteil seiner ursprünglichen Geschwindigkeit fest. Um die Geschwindigkeit zu ändern, ohne die Dauer zu beeinflussen, klicken Sie auf die Verbindungsschaltfläche  , um die Verbindung zwischen Geschwindigkeit und Dauer aufzuheben.


Dauer Legt die Dauer des Clips fest. Um die Dauer zu ändern, ohne die Geschwindigkeit zu beeinflussen, klicken Sie auf die Verbindungsschaltfläche  , um die Verbindung zwischen Geschwindigkeit und Dauer aufzuheben.

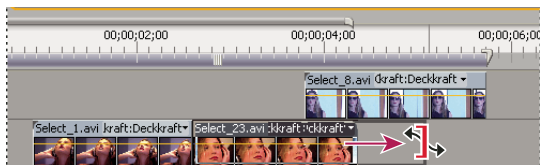
Geschwindigkeit umkehren Kehrt Videoframes und Audio des Clips um.

Tonhöhe beibehalten Behält die Tonhöhe bei, wenn die Geschwindigkeit des Clips geändert wird.

So ändern Sie die Geschwindigkeit eines Clips mit dem Werkzeug für Rate ausdehnen

Sie können die Geschwindigkeit eines Clips an eine bestimmte Dauer anpassen.

- ❖ Wählen Sie das Werkzeug für „Rate ausdehnen“  und ziehen Sie eine der Kanten eines Clips im Schnittfenster.



Ändern der Clipgeschwindigkeit mit Hilfe des Werkzeugs „Rate ausdehnen“

So überblenden Sie Frames, um gleichmäßige Bewegungsabläufe zu erreichen

Die Bewegung in einem Clip kann abgehackt wirken, wenn Sie die Geschwindigkeit eines Clips ändern oder bei der Ausgabe eine andere Framerate verwenden. Vergewissern Sie sich, dass die Frame-Überblendung aktiviert ist, um neue interpolierte Frames zu erstellen, die die Bewegung glätten.

- ❖ Wählen Sie „Clip“ > „Video-Optionen“ > „Überblenden von Frames“.

So frieren Sie einen Videoframe ein

Sie haben die Möglichkeit, einen Frame eines Clips „einzufrieren“, so dass für die gesamte Dauer des Clips nur dieser Frame angezeigt wird. Der Effekt ist der gleiche, als hätten Sie den Frame als Standbild importiert. Das Einfrieren kann am In-Point, am Out-Point oder an der Marke 0 (Null) des Clips (falls vorhanden) erfolgen.

- 1 Wählen Sie einen Clip im Schnittfenster aus.
- 2 Um einen anderen Frame als den In- oder Out-Point einzufrieren, öffnen Sie den Clip im Quellmonitor und setzen Sie die Marke 0 (Null) auf den einzufrierenden Frame.
- 3 Wählen Sie Clip > Video-Optionen > Standbild.
- 4 Klicken Sie auf „Anhalten bei“ und wählen Sie aus dem Menü den Frame aus, der als Standbild angezeigt werden soll.
- 5 Nehmen Sie die gewünschten Einstellungen für die folgenden Optionen vor und klicken Sie auf „OK“:

Filter einfrieren Verhindert, dass Keyframe-Effekteinstellungen (falls vorhanden) während der Dauer des Clips animiert werden. Effekteinstellungen verwenden die Werte des eingefrorenen Frames.

Deinterlace Ein Halbbild wird aus einem Zeilensprung-Videoclip entfernt und das restliche Halbbild wird verdoppelt, so dass Zeilensprung-Artefakte (z. B. *Kammefekt*) im eingefrorenen Frame nicht sichtbar werden.

Hinweis: Wenn Sie das Standbild an einen In- oder Out-Point legen, ändert sich der eingefrorene Frame bei Änderung des Bearbeitungspunkts nicht. Bei Verwendung von Marke 0 ändert sich der angezeigte Frame, wenn die Marke verschoben wird.

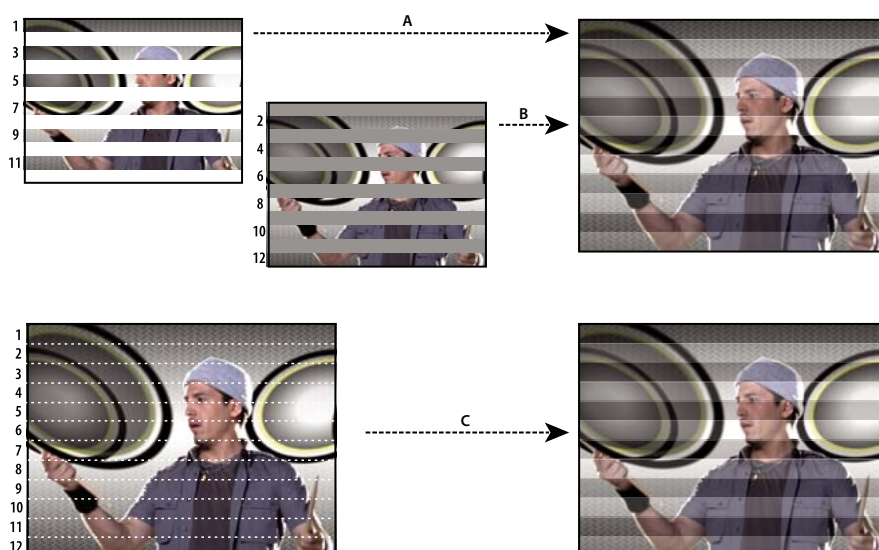
Siehe auch

„So fügen Sie eine nummerierte Marke hinzu“ auf Seite 139

Wissenswertes zu Interlaced- und Non-Interlaced-Video

Video kann *interlaced* oder *non-interlaced* sein.

Jedes Interlaced-Video besteht aus zwei *Halbbildern*. Jedes Halbbild enthält die Hälfte der horizontalen Bildzeilen des Frames; das *obere Halbbild* (oder *Halbbild 1*) umfasst alle ungerade nummerierten Bildzeilen und das *untere Halbbild* (oder *Halbbild 2*) umfasst alle gerade nummerierten Bildzeilen. Ein Interlaced-Video Bildschirm zeigt jeden Frame an, indem er zuerst alle Bildzeilen eines Feldes und anschließend alle Zeilen des anderen Bildes zeichnet. Die *Halbbild-Reihenfolge* gibt an, welches Halbbild zuerst gezeichnet wird. Bei NTSC-Video werden etwa 60-mal in der Sekunde neue Halbbilder gezeichnet, was in etwa einer Framerate von 30 Frames pro Sekunde entspricht.



Interlaced-Scanning von Interlaced-Videohalbbildern im Vergleich zum progressiven Scanning von Non-Interlaced-Videoframes
A. Bei Interlaced-Video wird zunächst in einem Durchgang das gesamte obere Halbbild auf dem Bildschirm gezeichnet, von oben nach unten.
B. Als Nächstes wird in einem Durchgang das gesamte untere Halbbild auf dem Bildschirm gezeichnet, von oben nach unten. **C.** Bei Non-Interlaced-Video wird der gesamte Frame in einem Durchgang auf dem Bildschirm gezeichnet, von oben nach unten.

Die meisten Videoausstrahlungen sind interlaced, obwohl die neuen High-Definition-Fernsehnormen über Interlace- und Non-Interlaced-Varianten verfügen.

Non-Interlaced-Videoframes werden nicht in Halbbilder unterteilt. Ein *progressiver Scanning*-Bildschirm zeigt einen Non-Interlaced-Videoframe an, indem alle horizontalen Bildzeilen in einem Durchgang von oben nach unten gezeichnet werden. Computerbildschirme sind fast ausnahmslos progressive Scanning-Bildschirme und die meisten auf Computerbildschirmen dargestellten Videodaten sind non-interlaced.

Die Begriffe *progressiv* und *non-interlaced* hängen daher eng zusammen und werden oft als Synonyme verwendet, wobei sich *progressiv* auf das Aufzeichnen oder Zeichnen der Scan-Bildzeilen durch eine Kamera oder einen Monitor bezieht und *non-interlaced* auf die Tatsache, dass die Videodaten selbst nicht in Halbbilder unterteilt sind. Mit einigen modernen Kameras ist es zum Beispiel möglich, mit der progressiven Scanmethode zwei simultane Halbbilder pro Frame von Interlaced-Video aufzunehmen.

So erstellen Sie Halbbildclips oder Nicht-Halbbildclips

Die Zeilensprung-Halbbilder sind für den Betrachter normalerweise nicht sichtbar. Da aber jedes Halbbild das Motiv geringfügig zeitversetzt aufzeichnet, lassen sich die beiden Halbbilder erkennen, wenn ein Clip in Zeitlupe wiedergegeben, ein Frame eingefroren oder ein Frame als Standbild exportiert wird. In diesen Fällen sollten die Halbbilder zusammengefügt (*Deinterlacing*) werden, d. h. ein Halbbild sollte gelöscht und das fehlende Halbbild dann durch Duplizierung oder Interpolation der Zeilen im verbleibenden Halbbild erzeugt werden.

Ein weiterer unerwünschter Effekt kann auftreten, wenn die *Halbbilddominanz* bzw. die Reihenfolge, in der die Halbbilder aufgezeichnet und angezeigt werden, versehentlich umgekehrt werden. Wird die Halbbilddominanz umgekehrt, kann dies dazu führen, dass die Bewegungen abgehackt aussehen, weil die Halbbilder nicht mehr in chronologischer Reihenfolge angezeigt werden. Die Umkehrung der Halbbilddominanz ist in den folgenden Situationen möglich:

- Die Halbbilddominanz des ursprünglichen Videobandes war der Halbbilddominanz der Videoaufnahmekarte, mit der der Clip digitalisiert wurde, genau entgegengesetzt.
- Die Halbbilddominanz des ursprünglichen Videobandes war der Halbbilddominanz der Videobearbeitungs- bzw. Animations-Software, mit der der Clip zuletzt gerendert wurde, genau entgegengesetzt.
- Sie haben festgelegt, dass ein Halbbildclip rückwärts abgespielt werden soll.

Sie können die Halbbilder eines Halbbildclips in der Sequenz bearbeiten, so dass die Qualität der Bild- und Bewegungsdarstellung auch bei geänderter Clipgeschwindigkeit, beim Rückwärtsabspielen eines Clips oder beim Einfrieren eines Videoframes erhalten bleibt.

- 1 Wählen Sie einen Clip im Schnittfenster aus und klicken Sie auf „Clip“ > „Video-Optionen“ > „Halbbildoptionen“.
- 2 Wählen Sie „Halbbilddominanz umkehren“, um die Reihenfolge zu ändern, in der die Halbbilder des Clips angezeigt werden. Diese Option ist nützlich, wenn die Halbbilddominanz des Clips nicht Ihrer Ausrüstung entspricht oder wenn Sie einen Clip rückwärts abspielen.
- 3 Wählen Sie unter „Berechnungsoptionen“ eine der folgenden Optionen:

Ohne Die Halbbilder des Clips werden nicht berechnet.

Aufeinanderfolgende Frames auf Halbbilder verteilen Paare von aufeinander folgenden Frames im Zeilenfolgeverfahren (keine Zeilensprung-Halbbilder) werden in Zeilensprung-Halbbilder umgewandelt. Mit dieser Option können 60-fps-Animationen im Zeilenfolgeverfahren in das 30-fps-Halbbild-Videoformat umgewandelt werden. Dies ist mitunter erforderlich, weil viele Animationsprogramme keine Halbbildframes erzeugen.

Halbbilder immer zusammenfügen Halbbilder werden in ganze Frames für das Zeilenfolgeverfahren umgewandelt. Adobe Premiere Pro realisiert das Erzeugen von Frames aus Halbbildern durch Weglassung eines Halbbildes und Interpolation eines neuen Halbbildes auf der Basis der Zeilen des verbleibenden Halbbildes. Es wird das Halbbild behalten, das Sie über die Option „Halbbildeinstellungen“ in den Projekteinstellungen festgelegt haben.

Wenn Sie „Keine Halbbilder“ festgelegt haben, bleibt das obere Halbbild erhalten, falls Sie nicht zuvor die Option „Halbbilddominanz umkehren“ gewählt haben (in diesem Fall bleibt das untere Halbbild erhalten). Diese Option ist für das „Einfrieren“ (Standbild) eines Frames im Clip sinnvoll.

Flimmern reduzieren Verhindert, dass dünne horizontale Details in einem Bild flimmern, indem die beiden Halbbilder geringfügig weichgezeichnet werden. Ein Objekt, das so dünn wie eine Abtastlinie ist, flimmert, da es nur in jedem zweiten Halbbild erscheint.

- 4 Klicken Sie auf „OK“.



Wählen Sie „Frame-Überblendung“, um die Darstellung von Videoinformationen zu verbessern, wenn die Geschwindigkeit eines Clips nicht 100 % beträgt. Wählen Sie „Clip“ > „Video-Optionen“ > „Überblenden von Frames“.

Arbeiten mit Clips in einer Sequenz




So zeigen Sie den Originalclip eines Clips in einer Sequenz an

- ❖ Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip in einer Sequenz und wählen Sie „In Projekt einfügen“.

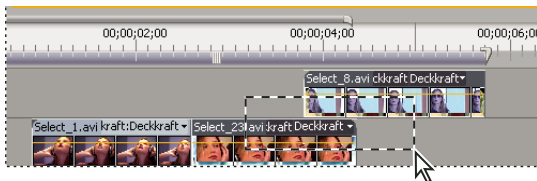
So wählen Sie einen oder mehrere Clips aus

Wenn Sie an einem Clip eine Änderung vornehmen möchten, die diesen als Ganzes betrifft, wenn Sie also beispielsweise einen Effekt zuweisen, einen Clip löschen oder einen Clip zeitlich verschieben möchten, müssen Sie zunächst den Clip im Schnittfenster auswählen. Dazu stehen Ihnen verschiedene Auswahlwerkzeuge zur Verfügung.


- ❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

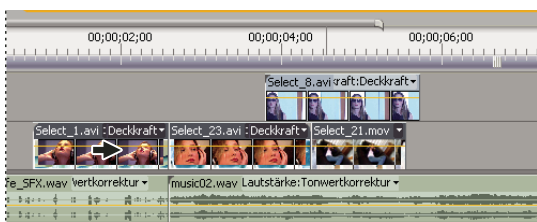
- Um einen einzelnen Clip auszuwählen, verwenden Sie das Auswahlwerkzeug  und klicken Sie im Schnittfenster auf den gewünschten Clip.
- Um nur den Audio- oder Videoteil eines verbundenen Clips auszuwählen, verwenden Sie das Auswahlwerkzeug , halten Sie die Alt-Taste gedrückt und klicken Sie auf den gewünschten Teil.
- Um mehrere Clips durch Klicken auszuwählen, verwenden Sie das Auswahlwerkzeug , halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie jeweils auf den gewünschten Clip. (Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und klicken Sie auf einen ausgewählten Clip, um dessen Auswahl aufzuheben.)

- Um einen zusammenhängenden Bereich von Clips auszuwählen, klicken Sie in einen leeren Bereich der Sequenz unterhalb der Zeitleiste. Ziehen Sie anschließend ein Rechteck (Auswahlfeld) auf, das einen beliebigen Teil der Clips einschließt, die Sie auswählen möchten.
- Um einen zusammenhängenden Bereich von Clips in der aktuellen Auswahl hinzuzufügen oder zu entfernen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie ein Auswahlfeld um die Clips aufziehen. Wenn Sie bei gedrückter Umschalttaste ein Auswahlfeld aufziehen, das noch nicht ausgewählte Clips enthält, werden diese zur aktuellen Auswahl hinzugefügt. Wenn Sie bei gedrückter Umschalttaste ein Auswahlfeld aufziehen, das bereits ausgewählte Clips enthält, wird die Auswahl dieser Clips aufgehoben.



Zusammenhängenden Bereich von Clips mithilfe eines Auswahlfeldes auswählen

- Um alle Clips an oder nach einer bestimmten Zeitposition auf einer Spur auszuwählen, verwenden Sie das Werkzeug für die Spurauswahl  und klicken Sie auf den Clip am Anfang der gewünschten Zeitspanne. Halten Sie bei Verwendung dieses Werkzeugs die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie, um Clips in allen Spuren auszuwählen.



Auswählen von Spuren mit dem Spurauswahlwerkzeug

- Um Clips in einer Spur unabhängig von den verbundenen Video- oder Audioinformationen auszuwählen, halten Sie bei Verwendung des Spurauswahl-Werkzeugs  beim Klicken die Alt-Taste gedrückt.

So kopieren Sie Clips und fügen sie an der Marke für die aktuelle Zeit ein

Sie können mehrere Clips gleichzeitig kopieren und einfügen. Der relative Abstand (sowohl der horizontale Zeitabstand als auch der vertikale Spurabstand) der Clips wird beibehalten.

- 1 Wählen Sie mindestens einen Clip in der Sequenz aus und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Kopieren“.
- 2 Positionieren Sie im Schnittfenster die Marke für die aktuelle Zeit der Sequenz an dem Punkt, an dem Sie die Kopie des Clips einfügen möchten.
- 3 Wählen Sie eine Zielspur aus, die mit dem kopierten Clip kompatibel ist.
- 4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um die eingefügten Clips zu überlagern, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“.
 - Um die eingefügten Clips zu ergänzen, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Ergänzen“.

So aktivieren bzw. deaktivieren Sie einen Clip

Sie können einen Clip deaktivieren, während Sie eine Bearbeitungs idee ausprobieren, oder um die Verarbeitungszeit eines umfangreichen Projekts zu verkürzen. Deaktivierte Clips erscheinen weder im Programmmonitor noch in einer Vorschau oder in exportierten Videodateien. Wenn Sie die Spur mit dem deaktivierten Clip nicht geschützt haben, können Sie diesen weiterhin bearbeiten. Sollen alle Clips auf einer Spur deaktiviert werden, können Sie die gesamte Spur ausschließen. Siehe „So schließen Sie Spuren in einer Sequenz aus“ auf Seite 110.

❖ Wählen Sie einen oder mehrere Clips im Schnitffenster aus und klicken Sie auf „Clip“ > „Aktivieren“. Ein Häkchen neben dem Befehl zeigt an, dass der ausgewählte Clip aktiviert ist. Deaktivierte Clips werden im Schnitffenster abgeblendet dargestellt.

So kopieren Sie Attribute

Wenn Sie einem Clip bestimmte Einstellungen zugewiesen haben und diese Einstellungen auch für andere Clips verwenden möchten, können Sie sie einfach kopieren. So können Sie z. B. einer Reihe von Clips, die Sie unter ähnlichen Lichtverhältnissen aufgenommen haben, identische Farbkorrekturwerte zuweisen. Die proprietären Einstellungen des Originalclips, d. h. Bewegung, Deckung und Lautstärke, ersetzen die Einstellungen der Zielclips. Alle anderen Effekte (einschließlich Keyframes) werden zur Liste der Effekte hinzugefügt, die bereits auf die Zielclips angewendet wurden.

Hinweis: Sie können Keyframes auch von einem Effektparameter kopieren und in einen anderen kompatiblen Effektparameter einfügen. Siehe „Kopieren und Einfügen von Keyframes in das Schnitffenster“ auf Seite 236.

- 1 Wählen Sie einen Clip aus, und klicken Sie auf „Bearbeiten“ > „Kopieren“.
- 2 Wählen Sie einen oder mehrere Clips im Schnitffenster aus.
- 3 Klicken Sie auf „Bearbeiten“ > „Attribute einfügen“.

So gruppieren Sie Clips

Sie können mehrere Clips so *gruppieren*, dass sie sich als Einheit verschieben, deaktivieren, kopieren oder löschen lassen. Sowohl die Audio- als auch die Videospuren eines verbundenen Clips werden eingeschlossen, wenn Sie ihn mit anderen Clips gruppieren.


Clip-basierte Befehle, wie z. B. der Geschwindigkeitsbefehl, oder Effekte können jedoch nicht auf die gesamte Gruppe angewendet werden. Sie können jedoch einzelne Clips in der Gruppe auswählen und Effekte darauf anwenden.

Sie können die äußeren Kanten einer Gruppe abschneiden (das Kopfende des ersten Clips in einer Gruppe oder das Schwanzende des letzten Clips), jedoch nicht die inneren In- und Out-Points.

- Markieren Sie die zu gruppierenden Clips und wählen Sie dann „Clip“ > „Gruppieren“.
- Um die Gruppierung der Clips aufzuheben, markieren Sie einem gruppierten Clip und wählen Sie dann „Clip“ > „Gruppierung aufheben“.
- Mehrere Clips in einer Gruppe wählen Sie aus, indem Sie bei gedrückter Alt-Taste auf einen Clip in der Gruppe klicken. Halten Sie gleichzeitig die Umschalt- und Alt-Taste gedrückt, und klicken Sie auf weitere Clips in der Gruppe, um sie auszuwählen.


So aktivieren und deaktivieren Sie die Ausrichtungsfunktion

Um Clips leichter aneinander oder an bestimmten Zeitpunkten auszurichten, können Sie die Funktion Ausrichten verwenden. Wenn Sie einen Clip verschieben, während Ausrichten aktiviert ist, wird er automatisch an der Kante eines anderen Clips, an einer Marke, am Start und Ende der Zeitleiste oder an der Marke für die aktuelle Zeit ausgerichtet. Diese Funktion gewährleistet zudem, dass beim Ziehen nicht aus Versehen etwas eingefügt oder überlagert wird. Während Sie die Clips ziehen, wird durch einen vertikalen Strich mit Pfeilen angezeigt, wann die Clips ausgerichtet sind.

❖ Klicken Sie oben links im Schnitffenster unter der Registerkarte „Sequenz“ auf die Schaltfläche „Ausrichten“ , um sie zu aktivieren. Klicken Sie erneut, um sie zu deaktivieren.

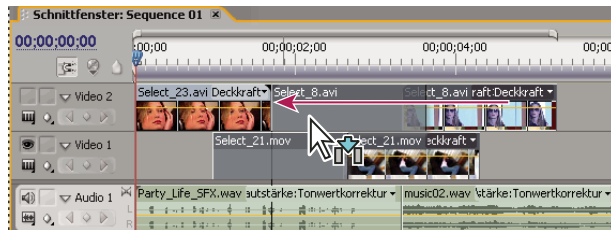
So richten Sie einen Clip aus

Sie können die Kanten von Clips bzw. Marken an den Kanten anderer Clips, an anderen Marken oder der Marke für die aktuelle Zeit ausrichten.

- 1 Vergewissern Sie sich, dass im Schnittfenster die Schaltfläche „Ausrichten“  aktiviert ist.
- 2 Ziehen Sie die Kante eines Clips an die Kante eines anderen Clips, an eine Marke oder an die Marke für die aktuelle Zeit. Bei der Ausrichtung wird ein vertikaler Strich angezeigt.



Sie können die Ausrichtungsfunktion über einen Tastaturbefehl (S) auch während der Bearbeitung aktivieren bzw. deaktivieren, beispielsweise beim Verschieben oder Zuschneiden von Clips.




Clips bei aktivierter Ausrichtungsfunktion ausrichten

Neu anordnen von Clips in einer Sequenz

So teilen Sie einen oder mehrere Clips

Sie können mit dem Rasierklingenwerkzeug einen einzelnen Clip in zwei Clips teilen oder mehrere Clips auf einmal in verschiedene Spuren teilen. Beim Teilen eines Clips entsteht eine neue und separate Instanz des Originalclips sowie aller verknüpften Clips. Bei den resultierenden Clips handelt es sich um vollständige Versionen des Originalclips, jedoch mit einem anderen In- und Out-Point.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Positionieren Sie die Marke für die aktuelle Zeit an der Stelle, an der Sie den Clip bzw. die Clips teilen möchten, und wählen Sie „Sequenz“ > „An aktueller Zeitposition durchschneiden“.
- Wählen Sie das Rasierklingenwerkzeug  und klicken Sie in der Sequenz an der Stelle auf den Clip bzw. die Clips, wo er bzw. sie geteilt werden sollen.
- Um nur den Audio- oder nur den Videoteil verbundener Clips zu teilen, klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf das Rasierklingenwerkzeug.
- Klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf das Rasierklingenwerkzeug, um alle Spuren am selben Punkt im Schnittfenster zu teilen. Achten Sie darauf, zuvor alle Clips zu schützen, die nicht geteilt werden sollen.




Wenn Sie die Effekteinstellungen über einen Zeitraum ändern möchten, müssen Sie dazu den Clip nicht teilen. Stattdessen können Sie einem einzelnen Clip Keyframes zuweisen.

So nehmen Sie Frames heraus

Beim Herausnehmen werden Frames aus einer Sequenz entfernt, und es entsteht eine Lücke, deren Dauer der Dauer der entfernten Frames entspricht.


❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um vollständige Clips zu löschen, wählen Sie einen oder mehrere Clips in der Sequenz aus, und drücken Sie die Entf-Taste.
- Um mehrere Frames zu löschen, geben Sie mit Hilfe der Steuerelemente im Programmmonitor die In- und Out-Points der Sequenz an, und klicken Sie auf die Schaltfläche „Herausnehmen“ .


So extrahieren Sie Frames und schließen die entstehende Lücke

Beim Extrahieren werden Frames aus dem Programm entfernt, und die entstandenen Lücken werden durch die Funktion „Löschen und Lücke schließen“ geschlossen.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um vollständige Clips zu löschen, wählen Sie einen oder mehrere Clips in der Sequenz aus, und klicken Sie auf „Bearbeiten“ > „Löschen und Lücke“ schließen.
- Um mehrere Frames zu löschen, geben Sie mit Hilfe der Steuerelemente im Programmmonitor die In- und Out-Points der Sequenz an, und klicken Sie auf die Schaltfläche „Extrahieren“ .

So löschen Sie alle Clips auf einer Spur

1 Wählen Sie das Werkzeug für die Spurauswahl .

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um sowohl die Audio- als auch die Videodaten verknüpfter Clips zu löschen, klicken Sie auf den ersten Clip in der Spur.
- Um nur die Clips einer Spur und nicht deren Verknüpfungen zu löschen, klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf die entsprechenden Clips.

3 Drücken Sie die Entf-Taste.

Hinweis: Spuren können auch mit ihrem gesamten Inhalt gelöscht werden. Siehe „So löschen Sie Spuren“ auf Seite 111.

So löschen Sie einen Leerraum zwischen Clips

Wenn Sie Leerräume zwischen Clips löschen, werden alle Clips in allen nicht geschützten Spuren je nach Dauer der Lücke verschoben. Um zu verhindern, dass eine Spur beim Löschen und Schließen der Lücke (bzw. beim Einfügen oder Extrahieren) verschoben wird, schützen Sie die Spur.

❖ Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den gewünschten Leerraum, und klicken Sie auf „Löschen und Lücke schließen“.





Sie können auch mit der rechten Maustaste auf eine Lücke klicken und „Löschen und Lücke schließen“ wählen.

So verschieben Sie einen Clip im Schnittfenster

Clips lassen sich im Schnittfenster auf einfache Weise durch Ziehen verschieben. Um mehrere Clips zu verschieben, wählen Sie einen Bereich von Clips aus oder verschieben Sie eine Gruppe von Clips.

Sie können den Clip verschieben und an einer leeren Stelle platzieren oder ihn an einem anderen Clip ausrichten. Sie können die Clips, die Sie verschieben, auch herausnehmen, extrahieren, einfügen und überlagern. Behalten Sie beim Ziehen des Clips das durchsichtige Rechteck im Auge, das die Dauer des Clips repräsentiert.

Der Standardmodus ist „Herausnehmen/Überlagern“, der durch das zugehörige Symbol  angezeigt wird, wenn Sie Clips ziehen und ablegen. Wenn Sie die Strg-Taste gedrückt halten, während Sie einen Clip ziehen, wird der Clip extrahiert. Wenn Sie die Strg-Taste beim Ablegen eines Clips gedrückt halten, wird eine Einfügung durchgeführt. Das Symbol für „Extrahieren/Einfügen“  wird angezeigt, wenn Sie beim Ziehen oder Ablegen von Clips die Strg-Taste gedrückt halten.


❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie eine Auswahl herausnehmen und überlagern möchten, ziehen Sie einen oder mehrere Clips an eine neue Position.
- Wenn Sie eine Auswahl herausnehmen und einfügen möchten, ziehen Sie einen oder mehrere Clips, und halten Sie die Strg-Taste gedrückt, wenn Sie die Maustaste loslassen und die Clips an der neuen Position ablegen.
- Wenn Sie eine Auswahl extrahieren und überlagern möchten, halten Sie die Strg-Taste gedrückt, während Sie einen oder mehrere Clips ziehen, und lassen Sie die Strg-Taste los, bevor Sie die Maustaste loslassen und die Clips an der neuen Position ablegen.

- Wenn Sie eine Auswahl extrahieren und einfügen möchten, halten Sie die Strg-Taste gedrückt, während Sie einen oder mehrere Clips ziehen, und halten Sie Strg-Taste weiterhin gedrückt, wenn Sie die Maustaste loslassen und die Clips an der neuen Position ablegen.

Hinweis: Um nur eine Spur eines verbundenen Clips zu bearbeiten, drücken Sie die Alt-Taste, wenn Sie zum ersten Mal auf den Clip klicken. Anschließend können Sie die Alt-Taste loslassen. Die Video- und Audiokomponenten sind dann nicht mehr synchron.

So ordnen Sie Clips im Schnittfenster neu an

Eine nützliche Variante von Einfügungen und Überlagerungen im Schnittfenster wird als *Neuanordnung bezeichnet*. Bei einer Neuanordnung wird ein Clip extrahiert und an einer neuen Position eingefügt. Es werden jedoch nur die Clips in der Zielspur verschoben, die Clips in den übrigen Spuren werden nicht angetastet. Mit Hilfe dieses Verfahrens können Sie die Reihenfolge der Clips in einer Sequenz schnell ändern, ein Vorgang, der normalerweise zusätzliche Schritte erfordert. Wenn Sie eine Neuanordnung durchführen, wird das zugehörige Symbol  angezeigt.

❖ Klicken Sie auf einen Clip, und ziehen Sie ihn. Halten Sie dann die Strg- und die Alt-Taste gedrückt, wenn Sie ihn an einer neuen Position ablegen.

Wenn Sie die beiden Tasten drücken, wird das Neuanordnungssymbol angezeigt. Beim Loslassen des Clips werden eine Extraktion und dann eine Einfügung durchgeführt, bei der lediglich die Clips in den Zielspuren verschoben werden.

So verschieben Sie einen Clip mit dem Ziffernblock

Sie können die Position eines Clips in einer Sequenz ändern, indem Sie die Anzahl der Frames eingeben, um den Sie ihn verschieben möchten.

- 1 Wählen Sie einen Clip in der Sequenz aus.
- 2 Geben Sie über den Ziffernblock (mit aktivierter Taste „Num“) „+“ (plus) und die Anzahl der Frames ein, um die Sie den Clip nach rechts verschieben möchten, oder „-“ (Minus) und die Anzahl der Frames, um die Sie den Clip nach links verschieben möchten.

Die angrenzenden Clips werden um dieselbe Anzahl von Frames verschoben. Wenn Lücken zwischen den Clips vorhanden sind, werden zunächst diese Lücken aufgefüllt und anschließend die in der Nähe befindlichen Clips um die verbleibende Anzahl von Frames verschoben.

So verschieben Sie einen Clip auf eine andere Spur

❖ Ziehen Sie den Clip nach oben oder unten auf die gewünschte Spur.

Hinweis: Wenn Sie zunächst einen Clip verschieben, der sowohl Video- als auch Audiodaten für eine Sequenz enthält (verknüpfter Clip), nehmen die Video- bzw. Audiodaten für gewöhnlich die entsprechenden Spuren ein. Wenn Sie zum Beispiel einen Clip auf die Spur Video 3 ziehen, werden die zugehörigen Audiodaten nach Audio 3 verschoben. Versuchen Sie aber, den Clip nach Video 3 zu ziehen, wenn Audio 3 einen anderen Kanaltyp verwendet, werden die Audiodaten auf die nächste kompatible Spur verschoben, oder es wird eine neue Spur erstellt, falls keine passende Spur vorhanden ist.

Anzeigen einer Vorschau von Sequenzen

Anzeigen einer Vorschau mit der vollen Framerate des Projekts

Adobe Premiere Pro rendert eine Sequenz, wenn Sie die Sequenz im Programmmonitor wiedergeben. Das Rendern von Sequenzen, die aus Schnitten zwischen einzelnen Video- und Audiospuren bestehen, geht sehr schnell, wohingegen für das Rendern von Sequenzen, die mehrere Video- und Audioebenen und komplexe Effekte enthalten, mehr Verarbeitungszeit benötigt wird.

Wenn Sie die Qualitätseinstellung des Programmmonitors auf „Automatisch“ setzen, passt Adobe Premiere Pro die Videoqualität und die Framerate dynamisch an, um eine Echtzeitvorschau der Sequenz anzuzeigen. Bei besonders komplexen Abschnitten der Sequenz oder auf Systemen mit unzureichenden Ressourcen verschlechtert sich die Wiederqualität.

Bereiche, die nicht mit der vollen Framerate des Projekts wiedergegeben werden können, werden durch eine rote Linie in der Zeitleiste gekennzeichnet. Um diese Bereiche abzuspielen, können Sie die Arbeitsbereichsleiste der Zeitleiste über die rote Vorschau markierung setzen und eine Vorschaudatei rendern. Dabei wird das Segment als neue Datei auf die Festplatte gerendert. Diese Datei kann von Adobe Premiere Pro mit der vollen Framerate des Projekts abgespielt werden. Im Schnittfenster werden gerenderte Bereiche mit einer grünen Linie markiert.

Hinweis: Projekte verweisen auf Vorschaudateien ähnlich wie auf Originalmaterial. Wenn Sie Vorschaudateien im Dateibrowser von Windows anstatt im Projektfenster verschieben oder löschen, werden Sie beim nächsten Öffnen des Projekts aufgefordert, nach den Vorschaudateien zu suchen oder diese zu überspringen.

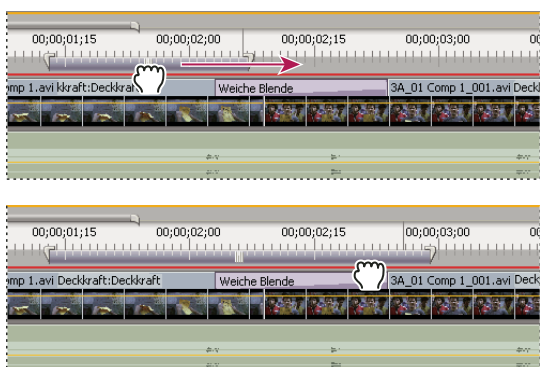
Siehe auch

„So legen Sie die Anzeigequalität fest“ auf Seite 98

So legen Sie den Bereich fest, der in der Vorschau angezeigt werden soll

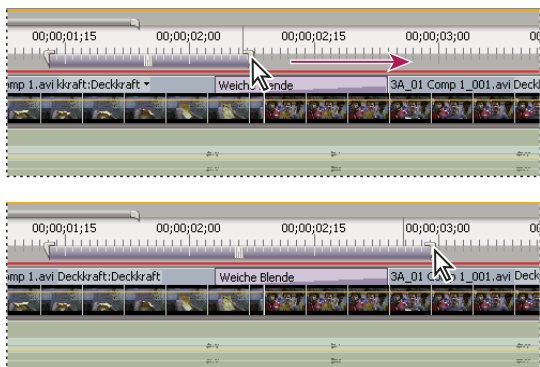
❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie die Arbeitsbereichsleiste auf den Bereich, der in der Vorschau erscheinen soll. Stellen Sie sicher, dass Sie die Arbeitsbereichsleiste beim Ziehen im mittleren, gekennzeichneten Bereich anfassen, da Sie anderenfalls die Marke für die aktuelle Zeit verschieben.



Arbeitsbereichsleiste greifen (oben) und über den Bereich für die Vorschau ziehen (unten)


- Ziehen Sie die Arbeitsbereichsmarken (an den Enden der Arbeitsbereichsleiste), um den Anfang und das Ende des Arbeitsbereichs festzulegen.



Ziehen einer Arbeitsbereichsmarke zur Vergrößerung des Arbeitsbereichs

- Setzen Sie die Marke für die aktuelle Zeit und drücken Sie Alt + [, um den Anfang des Arbeitsbereichs festzulegen.

- Setzen Sie die Marke für die aktuelle Zeit und drücken Sie Alt +], um das Ende des Arbeitsbereichs festzulegen.
- Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf die Arbeitsbereichsleiste, um ihre Größe an die Breite aller angrenzenden Clips unter dem angeklickten Punkt anzupassen.
- Doppelklicken Sie auf die Arbeitsbereichsleiste, um ihre Größe an die Breite der Zeitleiste oder an die Länge der gesamten Sequenz anzupassen, je nachdem, was kürzer ist.

 Wenn Sie den Cursor auf die Arbeitsbereichsleiste bewegen, wird eine QuickInfo angezeigt, die den Start-Timecode, den Ende-Timecode und die Dauer der Arbeitsbereichsleiste angibt.

So rendern Sie eine Vorschau

❖ Setzen Sie die Arbeitsbereichsleiste über den Bereich, der in einer Vorschau angezeigt werden soll, und wählen Sie „Sequenz“ > „Arbeitsbereich rendern“ oder drücken Sie die Eingabetaste.

Die Render-Zeit hängt von den Systemressourcen und der Komplexität des Segments ab.

So führen Sie während der Vorschau einen Bildlauf durch das Schnittfenster durch

Sie können festlegen, dass ein automatischer Bildlauf durch das Schnittfenster durchgeführt wird, wenn eine Sequenz breiter als der sichtbare Schnittfensterbereich ist.

1 Wählen Sie im Menü „Bearbeiten“ die Optionen „Voreinstellungen“ > „Allgemein“.

2 Wählen Sie eine Option im Menü für den Bildlauf des Schnittfensters aus:

Kein Bildlauf Es wird kein Bildlauf im Schnittfenster durchgeführt.

Seitenbildlauf Für den sichtbaren Bereich des Schnittfensters wird ein Bildlauf für jeweils eine Seite durchgeführt.

Langsamer Bildlauf Die aktuelle Zeitposition bleibt in der Mitte des sichtbaren Schnittfensterbereichs.

Anzeigen einer Vorschau auf einem Bildschirm unter Verwendung einer Grafikkarte

Sie können die Sequenz auf jedem an Ihren Computer angeschlossenen Bildschirm anzeigen lassen. Soll die Sequenz auf einem Fernsehbildschirm angezeigt werden, muss die entsprechende Hardware mit einem Videoanschluss für den Bildschirm vorhanden sein. Von einigen Grafikkarten und Betriebssystemen wird der Anschluss eines zusätzlichen, vom eigentlichen Computerbildschirm unabhängig funktionierenden Bildschirms unterstützt, während andere Vorschaubildschirme unterstützen, die als Erweiterung des eigentlichen Computerbildschirms fungieren und somit zusätzlichen Platz für die Anwendung zur Verfügung stellen können. Weitere Informationen finden Sie in den Dokumentationen zur Grafikkarte und Betriebssystemsoftware.

So lassen Sie eine Vorschau über eine DV-Kamera oder einen Videorekorder anzeigen

Wenn Sie ein DV-Projekt bearbeiten, können Sie die Vorschau der Sequenz über die IEEE 1394-Verbindung und einen DV-Camcorder oder Videorekorder auf einem Fernsehbildschirm anzeigen lassen. Sie können diese Option im Dialogfeld „Projekteinstellungen“ einrichten.

Hinweis: Vergewissern Sie sich, dass der Bildschirm an den DV-Camcorder oder den Videorekorder und das DV-Gerät oder der Videorekorder wiederum korrekt an Ihren Computer angeschlossen ist. Stellen Sie außerdem den Camcorder auf die Ausgabe auf einem Bildschirm ein. Bei einigen Geräten erfolgt dies automatisch, bei anderen muss eine entsprechende Menüoption ausgewählt werden.

1 Wählen Sie „Projekt“ > „Projekteinstellungen“ > „Allgemein“ und klicken Sie auf die Schaltfläche „Wiedergabeeinstellungen“.

2 Aktivieren Sie im Dialogfeld „Wiedergabeeinstellungen“ eine der folgenden Optionen:

Desktop-Video Gibt an, ob die Wiedergabe auf dem Programmmonitor erfolgen soll. Deaktivieren Sie diese Option, damit die Wiedergabe nur durch den in der Option „Externes Gerät“ festgelegten externen Bildschirm erfolgt. Ist in der Option „Externes Gerät“ kein Gerät festgelegt, wird „Desktop-Video“ ausgewählt, damit die Wiedergabe auf dem Programmmonitor erfolgt.

Externes Gerät Legt ein externes Gerät fest, auf dem die Wiedergabe des Videos erfolgt.

Seitenverhältnis-Konvertierung Bestimmt, wie das Pixel-Seitenverhältnis für DV-Projekte konvertiert wird.

Desktop-Audio Stellt die Audiowiedergabe auf den Computer ein.

Audio des externen Gerätes Stellt die Audiowiedergabe auf ein verbundenes externes Audiogerät ein.

Export: Externes Gerät Aktiviert den Export auf ein Band für das festgelegte Gerät. Diese Option hat keine Auswirkung auf die Wiedergabe auf einem externen Gerät während des Exports.

24p-Umwandlungsmethode Legt die Umwandlungsmethode für 24p-Material fest. Siehe „So legen Sie die Optionen für die 24P-Wiedergabe fest“ auf Seite 33.

Anzeigemodus für Desktop Legt die Option für eine Wiedergabe auf einer Grafikkarte fest.

- Mit dem kompatiblen Modus wird das Video auf dem Desktop nicht beschleunigt angezeigt. Dieser Modus ist für eine Grafikkarte geeignet, die keine Direct3D 9.0-Beschleunigung unterstützt. Diese Option ist der Anzeigemodus mit der niedrigsten Leistung.
- Beim Standardmodus werden Hardwarefunktionen auf Direct3D 9.0-fähigen Grafikkarten verwendet, um die Wiedergabe des Videos auf dem Desktop zu beschleunigen.
- Beim beschleunigten GPU-Modus werden erweiterte Hardwarefunktionen verwendet, die in der aktuellen Generation von Direct3D 9.0-fähigen Grafikkarten vorhanden sind, um die Videowiedergabe sowie zahlreiche Effekte auf dem Desktop zu beschleunigen.

Videoausgabe deaktivieren, wenn Premiere Pro im Hintergrund ausgeführt wird Deaktiviert die Videoausgabe auf dem externen Bildschirm, wenn Adobe Premiere Pro nicht die aktive Anwendung auf Ihrem Desktop ist.



Zwischen der Wiedergabe auf dem Desktop und der Wiedergabe auf einem Fernseher über Camcorder/Videorekorder kann eine kurze Verzögerung eintreten. Wenn die Video- und Audiowiedergabe nicht mehr synchron erfolgt, versuchen Sie, beide Komponenten über dasselbe Gerät in einer Vorschau anzeigen zu lassen.

Arbeiten mit Vorschaudateien

Wenn Sie eine Vorschau rendern, erstellt Adobe Premiere Pro Dateien auf der Festplatte. Diese Vorschaudateien enthalten die Ergebnisse aller von Adobe Premiere Pro während einer Vorschau verarbeiteten Effekte. Wenn Sie denselben Arbeitsbereich mehrmals in einer Vorschau anzeigen lassen, ohne Änderungen vorgenommen zu haben, gibt Adobe Premiere Pro die Vorschaudateien sofort wieder, anstatt die Sequenz noch einmal zu verarbeiten. Diese Vorschaudateien können auch Zeit sparen, wenn Sie das endgültige Videoprogramm exportieren, da dann auf die bereits verarbeiteten und gespeicherten Effekte zurückgegriffen werden kann. Den Speicherort der Vorschaudateien können Sie selbst auswählen.

Um noch mehr Zeit zu sparen, behält Adobe Premiere Pro vorhandene Vorschaudateien nach Möglichkeit bei. Vorschaudateien werden bei der Bearbeitung des Projekts mit dem zugehörigen Segment der Sequenz verschoben. Wird ein Segment einer Sequenz geändert, schneidet Adobe Premiere Pro automatisch die entsprechende Vorschaudatei zu und speichert das restliche, unveränderte Segment.

So legen Sie den Speicherort von Vorschaudateien fest

1 Klicken Sie auf „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Arbeitslaufwerke“.

2 Wählen Sie in den Menüs „Videovorschau“ und „Audiovorschau“ einen Speicherort für die Video- bzw. Audiovorschaudateien aus.

Der ausgewählte Datenträger muss so groß und schnell sein, dass er die Videowiedergabe unterstützt. Wählen Sie also eine in Ihrem Computer eingebaute Festplatte und kein Netzlaufwerk. Austauschbare Datenträger sollten ebenfalls nicht verwendet werden, da Adobe Premiere in der Lage sein muss, die Vorschaudateien zu finden, wenn Sie ein Projekt öffnen.

So löschen Sie Vorschaudateien

❖ Wählen Sie bei aktivem Schnittfenster „Sequenz“ > „Renderdateien löschen“. Klicken Sie bei der entsprechenden Aufforderung auf „OK“.

Kapitel 8: Bearbeitung: Fortgeschrittene

Marken verwenden

Wissenswertes über Marken

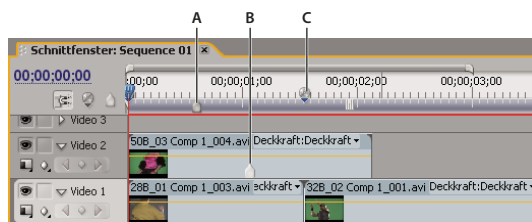
Sie können Marken verwenden, um bestimmte wichtige Zeitpunkte zu kennzeichnen oder Clips zu positionieren und anzuordnen. Sie können mit einer Marke wichtige Bewegung oder Töne in einer Sequenz identifizieren. Marken dienen nur zu Referenzzwecken und verändern das Video selbst nicht.

Sie können Sequenzmarken auch verwenden, um Kapitel für DVD- bzw. QuickTime-Filme oder eine URL als Verweis auf eine Webseite anzugeben. Adobe Premiere Pro bietet außerdem DVD-Marken, die Sie zu einer Sequenz hinzufügen können, um Szenen oder eine Menüstruktur für Sequenzen festzulegen, die Sie in das DVD-Format exportieren. (Siehe „Wissenswertes über DVD-Marken“ auf Seite 397.)

Sie können Marken zu einer Sequenz, zu einem Originalclip oder zu einer Instanz eines Clips in einer Sequenz hinzufügen. Es hängt von Ihrem Bearbeitungsablauf ab, ob Sie zur Markierung von Schnittpunkten Marken zu einem Clip oder zu einer Sequenz hinzufügen.

Jede einzelne Sequenz und jeder einzelne Clip kann bis zu 100 nummerierte Marken (von 0 bis 99) und beliebig viele nicht nummerierte Marken enthalten.

Marken werden in der Zeitleiste des Quell- und des Programmmonitors als kleine Symbole angezeigt. Clipmarken werden innerhalb des Clips als Symbole dargestellt, wenn dieser im Schnittfenster erscheint, und Sequenzmarken werden in der Zeitleiste der Sequenz angezeigt.



Markensymbole im Schnittfenster


A. Sequenzmarke B. Clipmarke C. DVD-Marke

Beim Setzen von Marken müssen Sie sich (ebenso wie bei In- und Out-Points) davon überzeugen, dass Sie mit der richtigen Clipversion arbeiten. Marken, die einem Originalclip (einem im Projektfenster geöffneten Clip) hinzugefügt werden, werden im Clip auch dann angezeigt, wenn Sie ihn zur Sequenz hinzufügen. Eine Änderung der Marken eines Originalclips hat jedoch keine Auswirkung auf einzelne, bereits in einer Sequenz enthaltene Instanzen des Clips oder umgekehrt.

So fügen Sie eine nicht nummerierte Clipmarke hinzu

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie eine Marke zu einem Originalclip hinzufügen möchten, doppelklicken Sie im Projektfenster auf den Clip, um ihn im Quellmonitor zu öffnen.
- Wenn Sie eine Marke zu einem Clip in der Sequenz hinzufügen möchten, doppelklicken Sie auf den Clip, um ihn im Quellmonitor zu öffnen.

2 Gehen Sie im Quellmonitor zu der Zeitposition, an der die Marke gesetzt werden soll, und klicken Sie auf die Schaltfläche „Nicht nummerierte Marke setzen“ .

So fügen Sie eine nicht nummerierte Sequenzmarke hinzu

1 Verschieben Sie im Schnittfenster die Marke für die aktuelle Zeit an die Stelle, an der die Marke gesetzt werden soll.

2 Klicken Sie im Programmmonitor  oder im Schnitffenster  auf die Schaltfläche „Nicht nummerierte Marke setzen“. (Doppelklicken Sie auf die Schaltfläche „Nicht nummerierte Marke setzen“, um das Dialogfeld „Marke“ zu öffnen, während Sie die Marke setzen.)

Alternativ können Sie eine Marke von der Marken-Schaltfläche des Schnitffensors an einen beliebigen Punkt auf der Zeitleiste ziehen.



*Zum Einfügen von nicht nummerierten Marken während der Wiedergabe eines Clips oder einer Sequenz spielen Sie den Clip ab und drücken an den Stellen, an denen Sie eine Marke setzen möchten, die Taste * (Sternchen) des Ziffernblocks.*

Siehe auch

„So fügen Sie Sequenzmarken für Kommentare, Kapitel und Verknüpfungen hinzu“ auf Seite 140

So fügen Sie eine nummerierte Marke hinzu

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um eine Clipmarke zu setzen, öffnen Sie einen Clip im Quellmonitor oder wählen Sie den Clip im Schnitffenster aus.
- Um eine Sequenzmarke zu setzen, wählen Sie den Programmmonitor oder das Schnitffenster aus.

2 Verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit an die Position, an der Sie die Marke setzen möchten.

3 Wählen Sie „Marke“ > „Clipmarke setzen“ oder „Marke“ > „Sequenzmarke setzen“ und danach eine Option im Untermenü:



Nächste verfügbare nummeriert Setzt eine nummerierte Marke mit der niedrigsten nicht verwendeten Nummer.

Weitere nummeriert Öffnet ein Dialogfeld, in dem Sie eine beliebige, noch nicht verwendete Nummer zwischen 0 und 99 angeben können.

So wechseln Sie im Quellmonitor zu einer Clipmarke

1 Öffnen Sie einen Clip im Quellmonitor.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um zur vorherigen Marke zu wechseln, klicken Sie im Quellmonitor auf die Schaltfläche „Zur vorherigen Marke gehen“ .
- Um zur nächsten Marke zu wechseln, klicken Sie im Quellmonitor auf die Schaltfläche „Zur nächsten Marke gehen“ .


So wechseln Sie im Schnitffenster zu einer Clip- oder Sequenzmarke

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um die Marke für die aktuelle Zeit zu einer Clipmarke zu spulen, wählen Sie den Clip in der Sequenz aus, wählen Sie „Marke“ > „Gehe zu Clipmarke“, und wählen Sie die gewünschte Marke im Untermenü aus.
- Um die Marke für die aktuelle Zeit zu einer Sequenzmarke zu spulen, wählen Sie den Clip im Programmmonitor oder im Schnitffenster aus. Klicken Sie dann auf „Marke“ > „Gehe zu Sequenzmarke“ und wählen Sie die gewünschte Marke im Untermenü aus.

So verschieben Sie eine Marke

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um eine Clipmarke in einem Clip zu verschieben, der in einer Sequenz liegt, öffnen Sie den Clip im Programmmonitor und ziehen Sie das Markensymbol  in der Zeitleiste des Quellmonitors. Clipmarken können nicht direkt im Schnitffenster bearbeitet werden.
- Um eine Sequenzmarke zu verschieben, ziehen Sie die Marke in der Zeitleiste des Schnitffensors oder des Programmmonitors.

Wenn Sie eine Marke in der Zeitleiste des Quell- oder des Programmmonitors ziehen, verschiebt sich das entsprechende Markensymbol im Schnitffenster.

Hinweis: Sequenzmarken in einer verschachtelten Sequenz werden in der übergeordneten Sequenz und im Quellmonitor als Clipmarken angezeigt (farblich geringfügig differenziert). Um eine verschachtelte Marke anzupassen, öffnen Sie die verschachtelte Sequenz im Schnittfenster und ziehen Sie die Marke.

So löschen Sie eine Marke

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um eine Clipmarke zu löschen, wählen Sie den Clip in der Sequenz aus und spulen die Marke für die aktuelle Zeit zu der Clipmarke.
- Um eine Sequenzmarke zu löschen, überzeugen Sie sich, dass keine Clips in der Sequenz ausgewählt sind, und spulen Sie die Marke für die aktuelle Zeit zu der Sequenzmarke.

2 Wählen Sie „Marke“ > „Clipmarke löschen“ oder „Marke“ > „Sequenzmarke löschen“ und danach eine Option im Untermenü:

Aktuelle Marke Die Marke an der aktuellen Zeit wird gelöscht.

Alle Marken Alle Marken im Clip bzw. in der Sequenz werden gelöscht (je nachdem, welche Ansicht Sie verwenden).

Nummeriert Eine nummerierte Marke wird aus einer Liste aller nummerierten Marken gelöscht.

Hinweis: Sie können eine Sequenzmarke nicht löschen, indem Sie sie von der Zeitleiste herunter ziehen.

Wissenswertes über das Hinzufügen von Sequenzmarken für Kommentare, Kapitel und Verknüpfungen

Im Dialogfeld „Marke“ können Sie Optionen für Sequenzmarken festlegen. Doppelklicken Sie auf eine Marke, um das Dialogfeld zu öffnen.

Marken für Kommentare

Eine Sequenzmarke kann Kommentare enthalten, die Sie mit der Marke verbinden möchten. Im Dialogfeld „Marke“ können Sie Kommentare anzeigen und eingeben. Aus Adobe Clip Note-Prüfungen importierte Kommentare werden in der Sequenz als Marken angezeigt. Mit den Schaltflächen „Weiter“ und „Vorige“ im Dialogfeld „Marke“ können Sie in den Prüfungskommentaren navigieren. (Siehe „Clip Notes“ auf Seite 393.)

DVD-Kapitel

Im Dialogfeld „Marke“ können Sie weiterhin Kapitelmarken für QuickTime-Filme oder eine Sequenz angeben, die Sie in ein DVD-Erstellungsprogramm wie Adobe Encore DVD exportieren möchten. Durch Kapitel wird ein Film in mehrere Segmente aufgeteilt, so dass der Betrachter zu bestimmten Stellen in einem Film gehen kann.

Wichtig: Beim Exportieren einer Sequenz auf DVD können Sie mittels DVD-Marken direkt in Adobe Premiere Pro Menüs und Untermenüs definieren. DVD-Erstellungsprogramme können diese DVD-Marken von Adobe Premiere Pro jedoch nicht lesen. (Siehe „DVDs erstellen“ auf Seite 396.)

Webverknüpfungen


Eine Sequenzmarke kann auch eine Webadresse (URL) enthalten. Wenn der Film in eine Webseite aufgenommen wird und die Marke in dem Film erreicht wird, so wird die Webseite automatisch geöffnet. Webverknüpfungen funktionieren nur mit unterstützten Ausgabeformaten wie QuickTime.

Wenn Sie Marken zum Definieren von URL-Verknüpfungen und Kapitelmarken verwenden, können Sie für die Sequenzmarken auch eine längere Dauer als einen Frame festlegen. Im Schnittfenster wird die rechte Seite des Sequenzmarkensymbols verschoben, um die Dauer anzuzeigen.

So fügen Sie Sequenzmarken für Kommentare, Kapitel und Verknüpfungen hinzu

1 Doppelklicken Sie im Schnittfenster auf eine Sequenzmarke, um das Dialogfeld „Marke“ zu öffnen.



Sie können das Dialogfeld „Marke“ öffnen, während Sie die Marke setzen, indem Sie auf die Schaltfläche „Nicht nummerierte Marke setzen“  im Schnittfenster doppelklicken.

2 Legen Sie folgende Optionen fest:

Kommentare Geben Sie Text ein, der mit der Marke verbunden werden soll.

Dauer Ziehen Sie den Dauerwert oder klicken Sie auf den Wert, um ihn zu markieren, geben Sie einen neuen Wert ein und drücken Sie die Eingabetaste.

Kapitel Geben Sie Name und Nummer des Kapitels ein.

URL Geben Sie die Adresse der Webseite ein, die geöffnet werden soll.

Frameziel Geben Sie den Zielframe für eine Webseite ein, wenn Sie ein HTML-Frameset verwenden.

3 Wenn Sie Kommentare oder Optionen für andere Sequenzmarken angeben möchten, klicken Sie auf „Vorherige“ oder „Nächste“.

4 Klicken Sie auf „OK“, wenn Sie die Bearbeitung der Marken abgeschlossen haben.

Hinweis: DVD-Erstellungsprogramme wie z. B. Adobe Encore DVD befolgen DVD-Richtlinien, die einen bestimmten Mindestabstand zwischen Kapitelverknüpfungen vorschreiben. Marken, die als Kapitelverknüpfungen dienen sollen, müssen einen Abstand von mindestens 15 Frames bzw. den von der Erstellungssoftware geforderten Abstand haben. Anderenfalls verschiebt das Erstellungsprogramm die Kapitelverknüpfungen möglicherweise automatisch.

Siehe auch

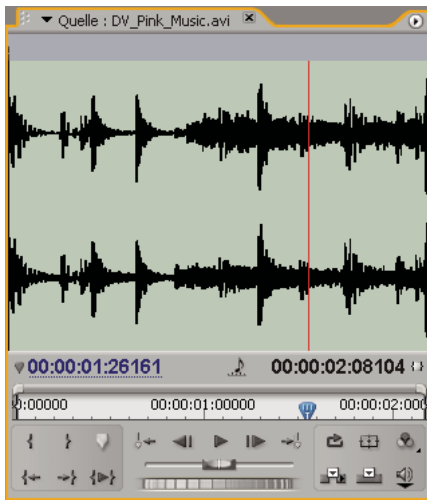
„Wissenswertes über das Hinzufügen von Sequenzmarken für Kommentare, Kapitel und Verknüpfungen“ auf Seite 140

Audiobearbeitung im Schnittfenster

Setzen Sample-basierter In- und Out-Points für Audio

In- und Out-Points werden an Timebase-Unterteilungen gesetzt, d. h. zwischen Videoframes. Zwar sind Frame-basierte Schnittpunkte in der Regel auch für Audiospuren geeignet, für einige Audioschnittpunkte ist jedoch ein höheres Maß an Präzision gefordert. Beispiel: Sie möchten einen In-Point zwischen zwei Wörtern in einem Satz setzen, die winzige Unterteilung zwischen den Wörtern liegt jedoch nicht zwischen zwei Frames. Glücklicherweise sind digitale Audioinformationen nicht in Frames, sondern in Audio-Samples unterteilt, die sehr viel häufiger vorkommen. Indem Sie die Zeitleisteneinheit des Quellmonitors oder der Sequenz in Audio-Samples ändern, können Sie sehr viel präzisere In- und Out-Points für Audiospuren setzen.

Wenn Sie eine Zeitleiste auf Audioeinheiten umstellen, ziehen Sie die Marke für die aktuelle Zeit in der Zeitleiste, um fließend durch den Clip zu navigieren. (Die Schaltflächen „Frame vorwärts“ und „Frame zurück“ orientieren sich immer an Videoframes.) In der Zeitleiste des Quellmonitors können Sie mit Hilfe der Anzeigebereichsleiste auf die Sample-Ebene zoomen und eine sehr detaillierte Audio-Wellenform anzeigen. Ähnlich können Sie mit den Zoomwerkzeugen des Schnittfensters die Wellenform eines Audioclips auf der Sample-Ebene aufrufen.




Quellmonitor mit Anzeige von Audioeinheiten zur präziseren Bearbeitung eines Audioclips

So verwenden Sie Audio-Samples im Quell- oder im Programmmonitor

- ❖ Wählen Sie im Menü des Quell- oder Programmmonitors den Befehl „Audioeinheiten“.


So verwenden Sie Audio-Samples im Schnitffenster

- 1 Wählen Sie im Menü des Schnitffenters den Befehl „Audioeinheiten“. Die Skalierung der Zeitleisten im Schnitffenster und im Programmmonitor ändert sich von Frame-basiert in Sample-basiert.
- 2 Erweitern Sie ggf. die Audiospur mit dem zu bearbeitenden Clip, klicken Sie auf die Schaltfläche „Anzeigestil festlegen“  und wählen Sie „Wellenform einblenden“.
- 3 Zeigen Sie den In- oder Out-Point für die Audiokomponente des zu bearbeitenden Clips im Detail an, indem Sie den Zoom-Schieberegler nach rechts ziehen.
- 4 Schneiden Sie den Clip zu, indem Sie einen der folgenden Schritte ausführen:
 - Wenn Sie den In-Point anpassen möchten, positionieren Sie den Mauszeiger über dem linken Rand der Audiospur des Clips, so dass das Werkzeug zum Abschneiden des Clipanfangs eingeblendet wird, und ziehen Sie dann mit der Maus nach links oder rechts.
 - Wenn Sie den Out-Point anpassen möchten, positionieren Sie den Mauszeiger über dem rechten Rand der Audiospur des Clips, so dass das Symbol zum Abschneiden des Clipendes eingeblendet wird, und ziehen Sie dann mit der Maus nach links oder rechts.
- 5 Überprüfen Sie anhand der Wellenform-Anzeige oder Audiowiedergabe, ob Sie den In- und Out-Point richtig angepasst haben.

Siehe auch

„So schneiden Sie einen Clip im Schnitffenster zu“ auf Seite 120

Verbinden von Video- und Audioclips im Schnitffenster

Im Projektfenster werden Clips, die sowohl Audio- als auch Videoinformationen enthalten, durch das Symbol  als ein Element dargestellt. Wenn Sie den Clip zur Sequenz hinzufügen, werden die Video- und Audioinformationen als zwei Objekte angezeigt, jedes in der entsprechenden Spur (vorausgesetzt, Sie haben beim Hinzufügen sowohl die Video- als auch die Audioquelle angegeben).

Die Video- und Audioinformationen des Clips werden miteinander verbunden, so dass beim Verschieben der Videoinformationen im Schnitffenster die damit verbundenen Audioinformationen ebenfalls verschoben werden und umgekehrt. Aus diesem Grund wird das Audio/Video-Paar als ein *verbundener Clip* bezeichnet. Im Schnitffenster wird jeder Teil des verbundenen Clips mit dem gleichen Clipnamen bezeichnet. Dieser wird unterstrichen angezeigt. Die Videoinformationen werden mit [V] und die Audioinformationen mit [A] gekennzeichnet.

Üblicherweise wirken sich alle Bearbeitungsfunktionen auf beide Teile eines verbundenen Clips aus, und es werden beide Clips geändert, wenn Sie einen der Teile auswählen, zuschneiden, teilen, löschen, verschieben bzw. schrittweise verschieben oder Dauer oder Geschwindigkeit der Audio- oder Videoinformationen eines Clips ändern. Um entweder nur die Video- oder Audioinformationen zu ändern, können Sie die Verbindung vorübergehend überschreiben, indem Sie bei der Ausführung dieser Bearbeitungen die Alt-Taste drücken. Nach Abschluss der Aufgabe wird die Verbindung wiederhergestellt.

Wenn Sie die Audio- und Videoinformationen separat bearbeiten möchten, können Sie die Verbindung der beiden trennen. Auf diese Weise können Sie die Video- und Audioinformationen so verwenden, als seien sie nicht verbunden. Auch die Clipnamen werden nicht mehr unterstrichen oder mit [V] und [A] gekennzeichnet. Adobe Premiere Pro protokolliert jedoch weiterhin die Verbindung. Wenn Sie die Verbindung der Clips wiederherstellen, wird angegeben, ob sie nicht mehr synchron sind und inwieweit sie voneinander abweichen. Sie können veranlassen, dass Adobe Premiere Pro die Clips automatisch neu synchronisiert.

Sie können auch eine Verbindung zwischen Clips herstellen, die zuvor nicht verbunden waren. Dies ist insbesondere dann hilfreich, wenn Sie Video- und Audioinformationen synchronisieren möchten, die getrennt aufgezeichnet wurden.

Hinweis: Sie können aber lediglich Videoinformationen mit Audioinformationen verbinden. Das Verbinden eines Videoclips mit einem anderen Videoclip ist nicht möglich. Sie können einen Videoclip mit mehreren Audioclips oder mehrere Audioclips untereinander verbinden.

Siehe auch

„Verknüpfen mehrerer Audioclips“ auf Seite 179

So verbinden Sie Video- und Audioinformationen oder heben die Verbindung auf

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Sie verbinden Video- und Audioclips, indem Sie bei gedrückter Umschalttaste auf diese klicken, um Video- und Audioclip gleichzeitig zu markieren. Wählen Sie dann „Clip“ > „Verknüpfen“ aus.
- Die Verbindung von Audio- und Videoclips wird aufgehoben, indem Sie einen verbundenen Clip auswählen und auf „Clip“ > „Verknüpfung aufheben“ klicken.

Die Verbindung der Audio- und Videoinformationen wird zwar aufgehoben, beide sind jedoch weiterhin ausgewählt. Wählen Sie einen der beiden Clips erneut aus, um ihn einzeln zu verwenden.

So synchronisieren Sie Clips, die nicht mehr synchron sind, automatisch

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zahl, die beim In-Point im Schnittfenster des Video- oder Audioclips angezeigt wird, der nicht mehr synchron ist. (Die Zahl gibt den Zeitraum an, den der Clip mit dem entsprechenden Video- oder Audioclip nicht mehr synchron ist.)

2 Wählen Sie eine der folgenden Optionen:

Die Option „In Synchronisierung verschieben“ verschiebt den ausgewählten Video- oder Audioteil des Clips zeitmäßig soweit, dass er wieder synchron ist. Die Option „In Synchronisierung verschieben“ verschiebt den Clip ohne Rücksicht auf angrenzende Clips und überschreibt Clips, um die Synchronisierung wiederherzustellen.

Die Option „In Synchronisierung unterschieben“ führt eine Unterschiebung durch, damit der Clip wieder synchron ist, ohne dass seine zeitmäßige Position verschoben wird.



Zur Synchronisierung mehrerer Clips verwenden Sie besser den Befehl „Clip“ > „Synchronisieren“, anstatt die Synchronisierung der Audio- und Videoteile wieder herzustellen. (Siehe „So synchronisieren Sie Clips“ auf Seite 150.)


So bearbeiten Sie Spuren verbundener Clips unabhängig voneinander

❖ Halten Sie die Alt-Taste gedrückt und klicken Sie auf einen beliebigen Teil eines verbundenen Clips. Verwenden Sie anschließend das gewünschte Bearbeitungswerkzeug. Wenn Sie die Bearbeitung des Clips abgeschlossen haben, können Sie den Clip (durch Klicken) erneut auswählen, um ihn wieder als verbundenen Clip zu bearbeiten.

Erstellen von Teilungen

Im Normalfall setzen Sie für einen Originalclip einen In-Point und einen Out-Point. Auch wenn es sich dabei um einen verbundenen Clip handelt (ein Clip, der Video- und Audiospuren enthält) gelten In- und Out-Points für beide Spuren des Clips. In manchen Fällen sollen die In- oder Out-Points für die Video- und Audiokomponenten jedoch getrennt gesetzt werden, um *Teilungen* zu erstellen. (Diese Teilungen werden auch als L-Schnitte und J-Schnitte bezeichnet.) In der Regel werden Teilungen erstellt, nachdem die Clips zu einem Rohschnitt zusammengestellt wurden. Sie können eine Teilung jedoch auch schon vor dem Hinzufügen eines Clips zur Sequenz im Quellmonitor definieren.

So erstellen Sie eine Teilung

- 1 Klicken Sie ggf. auf das Dreieck links neben den beiden Spurnamen, um die Audiospuren, die Sie anpassen möchten, zu erweitern.
- 2 Wählen Sie einen der an der Teilung beteiligten Clips aus und wählen Sie „Clip“ > „Verknüpfung aufheben“. Wiederholen Sie diesen Vorgang für den anderen Clip.
- 3 Wählen Sie im Werkzeugkasten das Rollen-Werkzeug  aus.
- 4 Ziehen Sie ausgehend vom Audioschnittpunkt zwischen zwei Clips nach links oder rechts.

Hinweis: Wenn nichts geschieht, vergewissern Sie sich, dass Sie den Zeiger auf dem sichtbaren Audioschnittpunkt und nicht auf der angewandten Audioüberblendung positioniert haben.


So setzen Sie In- und Out-Points für eine Teilung

- 1 Öffnen Sie einen Clip im Quellmonitor und setzen Sie die aktuelle Zeit auf den Frame, den Sie als einen In- oder Out-Point für die Video- oder Audiokomponente festlegen möchten.
- 2 Klicken Sie im Quellmonitor auf „Marke“ > „Clipmarke setzen“ und dann „Video In“, „Video Out“, „Audio In“ oder „Audio Out“.
- 3 Legen Sie die restlichen In- und Out-Points für die Video- und Audioteile fest. (Wenn Sie den Clip zu einer Sequenz hinzufügen, beginnt und endet der Videoteil zu anderen Zeiten als der Audioteil.)

Erzeugen von Spezialclips

So erstellen Sie einen Vorspann

Wenn Sie beabsichtigen, eine Filmausgabe aus einer Sequenz zu erstellen, sollten Sie einen Vorspann hinzufügen. Mit einem Filmvorspann lässt sich überprüfen, ob die Audio- und Videospuren richtig funktionieren und synchronisiert sind. Sie können einen allgemeinen Filmvorspann erstellen, anpassen und ihn am Beginn eines Projekts einfügen. Der Vorspann ist 11 Sekunden lang.

❖ Klicken Sie unten im Projektfenster auf die Schaltfläche „Neues Objekt“  und wählen Sie aus dem angezeigten Menü die Option „Allgemeiner Filmvorspann“. Wählen Sie ggf. folgende Optionen:

Blendenfarbe Legt eine Farbe für die runde, eine Sekunde dauernde Blende fest.

Hintergrundfarbe Legt eine Farbe für den Bereich hinter der Blendenfarbe fest.

Linienfarbe Legt eine Farbe für die horizontalen und vertikalen Linien fest.

Zielfarbe Legt eine Farbe für die zwei Kreise um die Ziffer fest.

Ziffernfarbe Legt eine Farbe für die Countdown-Ziffer fest.

Signalton am Ende des Vorspanns Zeigt eine kleine runde Bildmarke im letzten Frame des Vorspanns an.

Signalton bei 2 Sekunden Gibt bei Erreichen der Zwei-Sekunden-Marke einen Signalton aus.


Signalton jede Sekunde Gibt bei jeder Sekunde des Vorspanns einen Signalton aus.



Sie können einen Vorspann anpassen, indem Sie im Projektfenster darauf doppelklicken.

So erstellen Sie Farbbalken und einen 1 kHz-Signalton


Sie können als Referenz für die Kalibrierung von Video- und Audiogeräten einen einsekündigen Clip mit Farbbalken und einem 1-kHz-Signalton erstellen.

❖ Klicken Sie unten im Projektfenster auf die Schaltfläche „Neues Objekt“  und wählen Sie aus dem angezeigten Menü die Option „Balken und Ton“.

Hinweis: Einige Audioaufnahmen müssen mit einer bestimmten Tonhöhe kalibriert werden. Die Standardhöhe des 1-kHz-Tons beträgt 012dB in Bezug auf 0 dBFS. Sie können die Tonhöhe an die Audioaufnahme anpassen, indem Sie einen Clip auswählen und auf „Clip“ > „Audio-Optionen“ > „Audioverstärkung“ klicken. Wenn Sie die Balken und den Ton im Projektfenster auswählen, legen Sie die Standardverstärkung für neue Clipinstanzen fest. Wenn Sie einen Clip im Schnitffenster auswählen, ändern Sie nur die Tonhöhe für diese Clipinstanz.


So erstellen Sie einen leeren Videoclip

Leere Spurbereiche werden schwarz angezeigt, wenn die zugrunde liegenden Videospuren keine anderen sichtbaren Clipbereiche aufweisen. Bei Bedarf können Sie zudem Clips aus undurchsichtigem, schwarzem Videomaterial erstellen, das an beliebiger Stelle in einer Sequenz verwendet werden kann. Ein schwarzer Videoclip ist ein Standbild mit der Framegröße des Projekts und einer Dauer von fünf Sekunden. Verwenden Sie eine Farbfläche, wenn Sie einen Clip in einer anderen Farbe erstellen möchten (siehe „So erstellen Sie eine Vollfarbmaske“ auf Seite 361).

❖ Klicken Sie unten im Projektfenster auf die Schaltfläche „Neues Objekt“  und wählen Sie aus dem angezeigten Menü die Option „Schwarzstreifen“.

So erstellen Sie einen transparenten Videoclip

Sie können transparente Videoclips verwenden, um Effekte auf eine leere Spur anzuwenden.

❖ Klicken Sie unten im Projektfenster auf die Schaltfläche „Neues Objekt“  und wählen Sie die Option „Transparentes Video“.

Mehrere Sequenzen


So verwenden Sie mehrere Sequenzen

Ein Projekt kann mehrere Sequenzen enthalten. Alle Sequenzen in einem Projekt verwenden dieselbe Timebase. Die Timebase definiert, wie Zeit in Adobe Premiere Pro berechnet wird, und kann nach der Erstellung eines Projekts nicht mehr geändert werden.

- Um die Standardeinstellungen für neue Sequenzen festzulegen, wählen Sie bei aktivem Projektfenster „Projekt“ > „Projekteinstellungen“ > „Standardsequenz“ und geben Sie die Anzahl und den Typ der Video- und Audiospuren an.
- Um zwischen Sequenzen zu wechseln, klicken Sie im Programmmonitor oder im Schnitffenster auf den Reiter der gewünschten Sequenz. Die Sequenz wird in beiden Fenstern im Vordergrund angezeigt.
- Um eine Sequenz in einem eigenen Schnitffenster anzuzeigen, ziehen Sie die Registerkarte „Sequenz“ vom Fenster weg in einen leeren Bereich.
- Um eine Sequenz im Quellmonitor zu öffnen, doppelklicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf die Sequenz im Projektfenster. Doppelklicken Sie im Schnitffenster bei gedrückter Strg-Taste auf eine verschachtelte Sequenz.

So erstellen Sie eine neue Sequenz

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Datei“ > „Neu“ > „Sequenz“.
- Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche „Neues Objekt“  und wählen Sie „Sequenz“.

2 Geben Sie im Dialogfeld „Neue Sequenz“ die folgenden Optionen an:

Sequenzname Geben Sie einen aussagekräftigen Namen für die Sequenz ein.

Video Geben Sie die Anzahl der Videospuren an, die die Sequenz enthalten soll, oder klicken auf die Pfeile, um die Zahl zu ändern.

Master Wählen Sie eine Option aus dem Popup-Menü aus, um anzugeben, ob die Master-Audiospur vom Typ Mono, Stereo oder 5.1 sein soll.

3 In den übrigen Feldern geben Sie die Anzahl der einzelnen Audiospurtypen ein, die die Sequenz enthalten soll, oder klicken Sie auf die Pfeile, um die Zahlen zu ändern.

4 Klicken Sie auf „OK“, um die Sequenz zu erstellen.

Weitere Informationen zu den verschiedenen Arten von Audiospuren finden Sie unter „Audiospuren in einer Sequenz“ auf Seite 170.

Verschachteln von Sequenzen

Sie können Sequenzen in andere Sequenzen einfügen bzw. darin verschachteln. Eine verschachtelte Sequenz wird als ein einzelner Clip mit verbundenen Video-/Audiokomponenten angezeigt, auch wenn die Originalsequenz möglicherweise zahlreiche Video- und Audiospuren enthält.

Sie können verschachtelte Sequenzen genauso auswählen, verschieben, zuschneiden und mit Effekten bearbeiten wie jeden anderen Clip. Alle an der Originalsequenz vorgenommenen Änderungen werden in alle aus dem Original erstellten verschachtelten Instanzen übernommen. Darüber hinaus können Sie Sequenzen beliebig tief in Sequenzen verschachteln, um so komplexe Gruppierungen und Hierarchien zu erstellen.

Dank verschachtelter Sequenzen können Sie eine Reihe zeitsparender Techniken anwenden und Effekte schaffen, die anderenfalls nur schwierig oder sogar unmöglich zu realisieren wären. Das Verschachteln bietet Ihnen folgende Möglichkeiten:

- Sie können Sequenzen erneut verwenden. Wenn Sie eine Sequenz wiederholen möchten, können Sie sie einmal erstellen und dann einfach beliebig oft in einer anderen Sequenz verschachteln. Dies ist besonders bei komplexen Sequenzen von Vorteil.
- Sie können unterschiedlichen Kopien einer Sequenz verschiedene Einstellungen zuweisen. Wenn eine Sequenz zum Beispiel mehrmals abgespielt, bei jeder Wiedergabe jedoch ein anderer Effekt angewendet werden soll, wenden Sie einfach auf jede Instanz der verschachtelten Sequenz einen anderen Effekt an.
- Sie können den Bearbeitungsbereich optimieren. Erstellen Sie komplexe, aus mehreren Ebenen bestehende Sequenzen getrennt, und fügen Sie sie anschließend als einen Clip zur Hauptsequenz hinzu. Dies erspart es Ihnen nicht nur, zahlreiche Spuren in der Hauptsequenz verwalten zu müssen, sondern verringert auch das potenzielle Risiko, dass Sie versehentlich Clips während der Bearbeitung verschieben (und dadurch die Synchronität verloren geht).
- Erstellen Sie komplexe Gruppierungen und verschachtelte Effekte. Sie können zwar beispielsweise nur eine Überblendung auf einen Schnittpunkt anwenden, haben aber die Möglichkeit, Sequenzen zu verschachteln und auf jeden verschachtelten Clip eine neue Überblendung anzuwenden, wodurch Überblendungen innerhalb von Überblendungen entstehen. Sie können auch Bild-im-Bild-Effekte erzeugen, bei denen jedes Bild eine verschachtelte Sequenz ist, die eigene Clips, Überblendungen und Effekte enthält.

Beachten Sie beim Verschachteln von Sequenzen folgende Punkte:

- Eine Sequenz kann nicht in sich selbst verschachtelt werden.
- Da verschachtelte Sequenzen Verweise auf viele andere Clips enthalten können, ist es möglich, dass Vorgänge, in die eine verschachtelte Sequenz involviert ist, mehr Bearbeitungszeit benötigen, da Adobe Premiere Pro diese Vorgänge auf alle dazugehörigen Clips anwendet.
- Eine verschachtelte Sequenz stellt stets den aktuellen Zustand des Originals dar. Wird der Inhalt der Originalsequenz geändert, spiegelt sich dies im Inhalt der verschachtelten Instanzen wider. Die Dauer wird nicht direkt beeinflusst.
- Die ursprüngliche Dauer eines verschachtelten Sequenzclips wird vom Original bestimmt. Dabei wird Leerraum am Anfang der Originalsequenz mit eingerechnet, nicht jedoch am Sequenzende.

- Sie können die In- und Out-Points verschachtelter Sequenzen genauso setzen wie die von anderen Clips. Wenn die Dauer der Originalsequenz anschließend geändert wird, hat dies allerdings keine Auswirkung auf der Dauer bestehender verschachtelter Instanzen. Um die Dauer der verschachtelten Instanzen zu verlängern und Material anzuzeigen, das der Originalsequenz hinzugefügt wurde, können die standardmäßigen Zuschneideverfahren verwendet werden. Umgekehrt führt eine verkürzte Originalsequenz dazu, dass die verschachtelte Instanz schwarze Video- und stille Audioabschnitte enthält, die Sie durch Zuschneiden aus der verschachtelten Sequenz entfernen können.

So verschachteln Sie eine Sequenz in einer anderen Sequenz

❖ Ziehen Sie eine Sequenz aus dem Projektfenster oder dem Quellmonitor in die entsprechende Spur bzw. die entsprechenden Spuren der aktiven Sequenz, oder verwenden Sie eine der Bearbeitungsmethoden für das Hinzufügen von Clips.

So öffnen Sie das Original einer verschachtelten Sequenz

❖ Doppelklicken Sie auf einen verschachtelten Sequenzclip. Das Original der verschachtelten Sequenz wird zur aktiven Sequenz.

So zeigen Sie einen Originalframe aus einer verschachtelten Sequenz an

Wenn Sie einen Clip in einer verschachtelten Sequenz anzeigen möchten (z. B. zu Bearbeitungszwecken), können Sie die Originalsequenz problemlos an genau dem Frame öffnen, den Sie anzeigen möchten.

- 1 Ziehen Sie im Schnittfenster die Marke für die aktuelle Zeit zu dem Frame, den Sie in der Originalansicht anzeigen möchten.
- 2 Drücken Sie die Umschalttaste+T, um die Originalsequenz im Schnittfenster zu öffnen, wobei sich die Marke für die aktuelle Zeit an dem Frame befindet, den Sie in der verschachtelten Sequenz angegeben haben.
- 3 Doppelklicken Sie auf den Clip, an dem sich die Marke für die aktuelle Zeit befindet, um den Clip im Quellmonitor zu öffnen.

Clipkopien

Wissenswertes über Clipkopien

Eine Clipkopie ist ein Abschnitt eines Master-Clips (Quellclips), der im Projekt separat bearbeitet und verwaltet wird. Mit Hilfe von Clipkopien können Sie lange Mediendateien strukturieren.

Clipkopien werden im Schnittfenster auf die gleiche Weise wie Master-Clips bearbeitet. Der Zuschnitt und die Bearbeitung einer Clipkopie ist durch deren Start- und Endpunkt eingeschränkt, Sie können diese jedoch verschieben und weitere Teile oder weniger Teile eines Master-Clips einschließen.

Die Clipkopie verweist auf die Mediendatei des Master-Clips. Wenn Sie einen Master-Clip löschen oder offline speichern, die zugehörige Mediendatei jedoch weiterhin auf der Festplatte vorhanden ist, bleiben die Clipkopie und die Instanz online. Löschen Sie die Originalmediendatei von der Festplatte, damit die Clipkopie und die Instanz offline sind. Wenn Sie einen Master-Clip erneut verknüpfen, werden die entsprechenden Clipkopien mit der Originalmediendatei verknüpft.

Nehmen Sie eine Clipkopie erneut auf oder verknüpfen Sie diese erneut, um diese zu einem Master-Clip zu machen und die Verknüpfungen zur Originalmediendatei aufzuheben. Die neu aufgenommene Mediendatei enthält nur den in der Clipkopie referenzierten Teil der Originalmediendatei. Alle Instanzen der Clipkopie werden mit der neu aufgenommenen Mediendatei erneut verknüpft.



Importieren Sie das Projekt mit den Clips, um einen Master-Clip und die zugehörigen Clipkopien in einem anderen Projekt zu verwenden.

Siehe auch

„Originalclips, Clipinstanzen und Clipkopien“ auf Seite 105

So erstellen Sie eine Clipkopie

Sie können sowohl aus einem Quellclip als auch aus Clipkopien, die aus einer einzelnen Mediendatei bestehen, neue Clipkopien erstellen. Aus Sequenzen können keine Clipkopien erstellt werden. Sie können jedoch aus Titeln und Standbildern Clipkopien erzeugen.

- 1 Öffnen Sie im Quellmonitor einen Quellclip. Öffnen Sie den Clip über das Projektfenster. Es ist nicht möglich, aus einer Clipinstanz eine Clipkopie zu erstellen.
- 2 Legen Sie den In- und den Out-Point für die Clipkopie fest. Der In-Point oder der Out-Point muss sich vom Medienendpunkt des Originalclips unterscheiden.



Klicken Sie zum Erstellen einer Clipkopie, die nur Video- oder nur Audiodaten enthält, im Quellmonitor auf die Schaltfläche „Aufnahme:Video“, „Aufnahme:Audio“.

- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Clip“ > „Clipkopie erstellen“ aus, geben Sie einen Namen für die Clipkopie ein und klicken Sie auf „OK“.
- Ziehen Sie den Clip in das Projektfenster, geben Sie einen Namen für die Clipkopie ein und klicken Sie auf „OK“.

Die Clipkopie wird im Projektfenster mit einem Clipkopiesymbol angezeigt (📺, 📺, 📺, 📺). Die Symbole variieren je nach Medientyp.



Sie können eine Clipkopie auch erstellen, indem Sie diese im Projektfenster oder Quellmonitor auswählen, auf „Clip“ > „Clipkopie bearbeiten“ klicken und die Start- und Endzeit für die Clipkopie festlegen.

So passen Sie die Medienstartzeit und Medienendzeit einer Clipkopie an

- 1 Wählen Sie die Clipkopie im Projektfenster aus.
- 2 Klicken Sie auf „Clip“ > „Clipkopie bearbeiten“.
- 3 Bearbeiten Sie die Felder mit dem Timecode für den Medienstart und das Medienende.

Hinweis: Wenn Sie über eine Instanz einer Clipkopie verfügen, können Sie diese auf den In- und Out-Point dieser Instanz kürzen. Diese Einschränkung verhindert, dass in der Sequenz verwendete Frames verloren gehen.

So konvertieren Sie eine Clipkopie in einen Master-Clip

- 1 Wählen Sie die Clipkopie im Projektfenster aus.
- 2 Klicken Sie auf „Clip“ > „Clipkopie bearbeiten“.

Der konvertierte Clip verwendet die Start- und Endzeit des Master-Clips, die im Dialogfeld „Clipkopie bearbeiten“ angegeben ist.

- 3 Wählen Sie „In Master-Clip konvertieren“ aus und klicken Sie auf „OK“.

Bearbeiten einer Multi-Kamera-Sequenz

Wissenswertes über Multi-Kamera-Bearbeitung

Im Multi-Kamera-Monitor können Sie Filmmaterial aus verschiedenen Kameras bearbeiten, d. h. es wird ein Live-Kamerawechsel simuliert. Diese Technik ermöglicht die Bearbeitung von Filmmaterial aus bis zu vier Kameras.

Um das Filmmaterial aus allen Kameras zu synchronisieren, müssen Sie gewährleisten, dass jede Kamera mit Hilfe einer Synchronklappe oder einer anderen Technik einen Synchronisationspunkt aufzeichnet. Speichern Sie alle Kameraaufzeichnungen, um die Synchronisation zu gewährleisten. Gehen Sie nach der Aufnahme des Filmmaterials in Adobe Premiere Pro wie folgt vor, um dieses zu bearbeiten:

1. Fügen Sie einer Sequenz Clips aus verschiedenen Kameras hinzu

Fügen Sie die Clips jeder Kamera auf einer separaten Spur in der Sequenz ein. (Siehe „So fügen Sie Clips für die Multi-Kamera-Bearbeitung hinzu“ auf Seite 150.)

2. Synchronisieren Sie die Clips in der Sequenz

Markieren Sie den Synchronisationspunkt mit nummerierten Clipmarken oder weisen Sie den Synchronisationspunkt für jede Kamera einem spezifischen Timecode zu. (Siehe „So synchronisieren Sie Clips“ auf Seite 150.)

3. Erstellen Sie die Multi-Kamera-Zielsequenz


Die Endbearbeitung erfolgt in der Zielsequenz. Sie erstellen eine Zielsequenz, indem Sie die Sequenz der synchronisierten Clips in einer neuen Sequenz verschachteln. Anschließend aktivieren Sie den Clip in der Zielsequenz für die Multi-Kamera-Bearbeitung. (Siehe „So erstellen Sie eine Multi-Kamera-Zielsequenz“ auf Seite 151.)

4. Zeichnen Sie die Multi-Kamera-Bearbeitungen auf

Im Multi-Kamera-Monitor können Sie das Filmmaterial der vier Kameras gleichzeitig anzeigen und zwischen den Kameras wechseln, um das Filmmaterial für die endgültige Sequenz auszuwählen. (Siehe „So zeichnen Sie Multi-Kamera-Bearbeitungen auf“ auf Seite 151.)

5. Passen Sie die Bearbeitungen an und optimieren Sie diese

Sie können die endgültige Sequenz aufzeichnen und Clips durch Filmmaterial einer anderen Kamera ersetzen. Die Sequenz wird auf die gleiche Weise wie alle anderen Sequenzen mit den herkömmlichen Bearbeitungswerkzeugen und -techniken bearbeitet, z. B. durch Hinzufügen von Effekten und durch Zusammenstellung mit mehreren Spuren. (Siehe „So zeichnen Sie Multi-Kamera-Bearbeitungen auf“ auf Seite 151 und „So passen Sie Multi-Kamera-Bearbeitungen im Schnittfenster an“ auf Seite 152.)

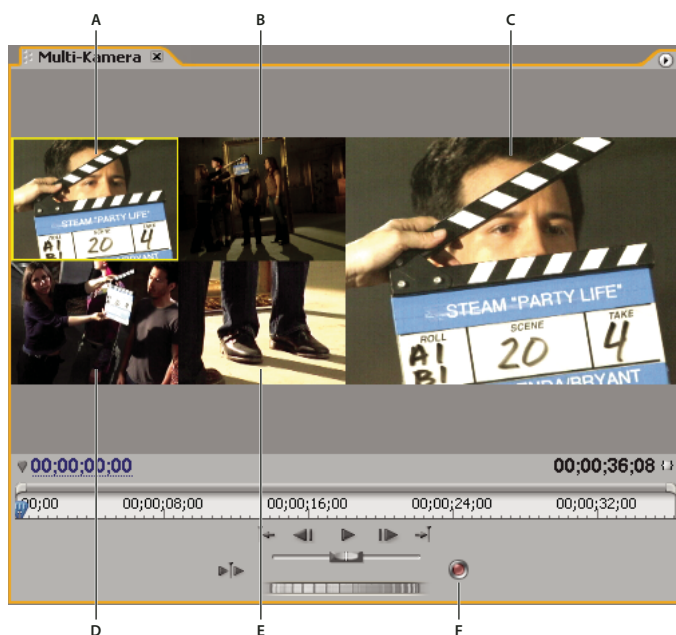
Eine Übung zur Multi-Kamera-Bearbeitung finden Sie im Resource Center auf der Website von Adobe. Adobe stellt regelmäßige Updates der Software und Hilfe bereit. Wenn Sie feststellen möchten, ob Aktualisierungen vorhanden sind, klicken Sie im Adobe Help Center auf die Schaltfläche zum Öffnen der Voreinstellungen  und anschließend auf „Nach Updates suchen“. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Verwenden des Multi-Kamera-Monitors

Im Multi-Kamera-Monitor wird das Filmmaterial für jede Kamera und eine Vorschau der endgültigen Sequenz abgespielt. Beim Aufzeichnen der endgültigen Sequenz klicken Sie auf eine Kameravorschau, um diese zu aktivieren und Filmmaterial von dieser Kamera aufzuzeichnen. Die aktive Kamera wird im Wiedergabemodus durch einen gelben Rahmen und im Aufnahmemodus durch einen roten Rahmen gekennzeichnet.


Hinweis: Wenn sowohl auf der linken als auch auf der rechten Seite des Multi-Kamera-Monitors der gleiche Frame in einer großen Vorschau angezeigt wird, ist der aktuelle Clip kein Multi-Kamera-Clip oder ein nicht aktivierter Multi-Kamera-Clip.

Wählen Sie zum Aufrufen des Multi-Kamera-Monitors die Multi-Kamera-Zielsequenz im Schnittfenster aus. Klicken Sie dann im Menü des Quell- oder Programmmonitors auf „Multi-Kamera-Monitor“.



Multi-Kamera-Monitor

A. Kamera 1 B. Kamera 2 C. Vorschau der aufgezeichneten Sequenz D. Kamera 3 E. Kamera 4 F. Schaltfläche „Aufnehmen“

Der Multi-Kamera-Monitor enthält die standardmäßigen Steuerungen für die Wiedergabe sowie das Vor- und Zurückspulen und Tastaturbefehle. Mit Hilfe der Schaltfläche „Experimentieren“  können Sie die Sequenz im Vorschaufenster abspielen, einschließlich aller in den allgemeinen Einstellungen festgelegter Vorspann- und Abspann-Frames.

Sie können die Vorschau der aufgezeichneten Sequenz ausblenden und nur die Kameravorschau anzeigen, indem Sie im Menü des Multi-Kamera-Monitors die Option „Vorschaubildschirm anzeigen“ deaktivieren.

Sie ändern die Größe des Multi-Kamera-Monitors, indem Sie eine Kante oder Ecke ziehen.

So fügen Sie Clips für die Multi-Kamera-Bearbeitung hinzu

Sie können bei Multi-Kamera-Bearbeitungen alle Medientypen verwenden, darunter Filmmaterial aus verschiedenen Kameras und Standbilder. Sie ordnen diese Medien in einer Sequenz mit bis zu vier Audio- und vier Videospuren an. Jeder Spur kann mehr als ein Clip zugeordnet werden, so dass in einer Kamera mehrere Bänder verwendet werden können.

Nach dem Zusammenstellen der Clips werden diese synchronisiert. Anschließend erstellen und aktivieren Sie die Zielsequenz.

1 Wählen Sie „Datei“ > „Neu“ > „Sequenz“.

2 Fügen Sie die Clips von unterschiedlichen Kameras jeweils auf einer separaten Spur ein. Verwenden Sie hierzu die Video- und Audiospuren 1 - 4. Sie können die Clips bei Bedarf bearbeiten.

Hinweis: Video- und Audioclips, die oberhalb von Spur 4 eingefügt wurden, stehen für die Multi-Kamera-Bearbeitung nicht zur Verfügung.

So synchronisieren Sie Clips

Vergewissern Sie sich, dass Sie die Synchronisationspunkte für das Filmmaterial der einzelnen Kameras markiert haben, bevor Sie diese synchronisieren. Legen Sie hierzu gleich nummerierte Marken für jeden Clip fest oder weisen Sie den Timecode der einzelnen Clips neu zu. (Siehe „So fügen Sie eine nummerierte Marke hinzu“ auf Seite 139 und „So legen Sie den Timecode für einen Clip manuell fest“ auf Seite 83.)

Hinweis: Adobe Premiere Pro verwendet beim Synchronisieren von Clips eine Überlagerung. Achten Sie darauf, dass Sie aufeinander folgende Clips nicht überschreiben, wenn eine Spur mehrere Clips enthält.

- 1 Wählen Sie die zu synchronisierenden Clips aus.
- 2 Geben Sie eine Spur an (indem Sie auf den Spurheader klicken), um die anderen Clips mit dieser zu verknüpfen.

Wenn Sie beispielsweise Clips an deren Out-Point synchronisieren, wird das Ende jedes Clips am Out-Point der Zielspur ausgerichtet. Der Clip wird geschnitten, wenn der In-Point durch die Synchronisation vor dem Nullpunkt der Sequenz liegt.

Hinweis: Wurde die Auswahl einer Spur in einem verknüpften Audio-/Videopaar aufgehoben, ist dieses nicht mehr synchronisiert. In diesem Fall werden in den Clips Symbole angezeigt, dass die Clips nicht mehr synchron sind.

- 3 Wählen Sie „Clip“ > „Synchronisieren“ und dann eine der folgenden Optionen:

Clip-Start Die Clips werden an ihren In-Points synchronisiert.

Clip-Ende Die Clips werden an ihren Out-Points synchronisiert.

Timecode Die Clips werden an dem angegebenen Timecode synchronisiert. Wenn Sie den Stundenwert im Quelltimecode als Kamerabezeichnung verwenden, müssen Sie die Option „Stunden ignorieren“ aktivieren, um nur die Minuten, Sekunden und Frames zum Synchronisieren der Clips zu verwenden.

Nummerierte Clip-Marke Die Clips werden an der nummerierten Clip-Marke synchronisiert. Wählen Sie hierzu die gewünschte Markennummer im Popup-Menü „Marke“ aus.




Sie können mit dem Befehl „Synchronisieren“ auch mehrere Videoclips auf separaten Spuren oder nicht verknüpfte Audio- und Videospuren synchronisieren, ohne dass Sie eine Multi-Kamera-Sequenz bearbeiten.

So erstellen Sie eine Multi-Kamera-Zielsequenz

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Neu“ > „Sequenz“.
- 2 Ziehen Sie die Sequenz mit den Multi-Kamera-Clips auf eine Videospur der neuen Sequenz. (Siehe „So verschachteln Sie eine Sequenz in einer anderen Sequenz“ auf Seite 147.)
- 3 Wählen Sie die Video- und Audiospur in der verschachtelten Sequenz und dann „Clip“ > „Multi-Kamera“ > „Aktivieren“ aus. Dieser Befehl ist erst nach Auswahl der Videospur verfügbar.

So zeichnen Sie Multi-Kamera-Bearbeitungen auf

Sie zeichnen Multi-Kamera-Bearbeitungen in einer bereits zusammengestellten Multi-Kamera-Zielsequenz auf. (Siehe „So fügen Sie Clips für die Multi-Kamera-Bearbeitung hinzu“ auf Seite 150.)

- 1 Wählen Sie die Multi-Kamera-Zielsequenz im Schnittfenster aus und klicken Sie dann im Menü das Programmmonitors auf „Multi-Kamera-Monitor“.
- 2 Klicken Sie im Multi-Kamera-Monitor auf die Schaltfläche „Aufnahme Ein/Aus“ .

Hinweis: Sie können bei der Wiedergabe in den Aufnahmemodus wechseln, indem Sie im Multi-Kamera-Monitor auf die Kameravorschau klicken.

- 3 Wenn Sie die Audiodaten von Spur 1 unabhängig von der aktiven Kamera verwenden möchten, müssen Sie im Menü des Multi-Kamera-Monitors die Option „Audio folgt Video“ deaktivieren. Wählen Sie „Audio folgt Video“ aus, wenn die Audiospur beim Wechsel der Kamera geändert werden soll.
- 4 Klicken Sie im Multi-Kamera-Monitor auf die Wiedergabeschaltfläche, um das Video von allen Kameras abzuspielen. Das Filmmaterial der aktiven Kamera wird in der Multi-Kamera-Zielsequenz aufgezeichnet. Ein roter Rand kennzeichnet die aktive Kamera. Die große Vorschau enthält die Inhalte, die Sie gerade aufzeichnen.
- 5 Sie wechseln zu einer anderen Kamera und zeichnen deren Inhalte auf, indem Sie im Multi-Kamera-Monitor auf die zugehörige kleine Vorschau klicken.



Für den Wechsel der Kameras stehen Tastaturbefehle zur Verfügung. Die Tasten 1, 2, 3 und 4 entsprechen den einzelnen Kameras.

6 Klicken Sie nach der Aufnahme auf die Schaltfläche „Anhalten“ oder „Aufnehmen“, um den Aufnahmemodus zu beenden. Anschließend können Sie mit den Wiedergabesteuerungen eine Vorschau der Sequenz anzeigen, ohne diese aufzunehmen.

Die Zielsequenz wird aktualisiert und zeigt die Bearbeitungspunkte an, an denen die einzelnen Kamerawechsel erfolgt sind. Kamera 1 ist die Standardspur in der Zielsequenz. Erst wenn Sie die Kameras wechseln, werden die Aufnahme gestartet und die Bearbeitungspunkte erstellt. Jeder Clip in der Zielsequenz ist mit der Kameranummer (MC1, MC2) gekennzeichnet.

Siehe auch

„Wissenswertes über Multi-Kamera-Bearbeitung“ auf Seite 148

So spielen Sie Clips im Multi-Kamera-Monitor ab

1 Wählen Sie die Multi-Kamera-Zielsequenz im Schnittfenster aus und klicken Sie dann im Menü das Programmmonitors auf „Multi-Kamera-Monitor“.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Verwenden Sie die Wiedergabesteuerungen im Multi-Kamera-Monitor.
- Verwenden Sie die Tastaturbefehle für die Wiedergabe (Leertaste, J, K, L).

Ein gelber Rahmen um eine Kameravorschau kennzeichnet die aktive Kamera. Wenn Sie auf eine Kameravorschau klicken, wird der Rahmen rot angezeigt, d. h. das Filmmaterial dieser Kamera wird in der Sequenz aufgezeichnet.

Hinweis: Im Multi-Kamera-Monitor wird nur das Zielvideo als Vorschau angezeigt. Die auf das Video angewendeten Effekte sind im Multi-Kamera-Monitor nicht zu sehen. Um eine Multi-Kamera-Sequenz einschließlich der angewendeten Effekte sowie aller zusätzlichen Video- und Audiospuren anzuzeigen, müssen Sie die Vorschau im Programmmonitor öffnen.

So nehmen Sie Multi-Kamera-Bearbeitungen neu auf

1 Positionieren Sie die Marke für die aktuelle Zeit vor der Bearbeitung, die Sie anpassen möchten.

2 Starten Sie die Wiedergabe im Multi-Kamera-Monitor. Wechseln Sie die aktive Kamera, wenn die Wiedergabe den zu ändernden Punkt erreicht hat, indem Sie im Multi-Kamera-Monitor auf die Vorschau der Kamera klicken.

Hinweis: Die Aufnahme beginnt erst, wenn Sie die aktive Kamera wechseln. Der Rahmen für die Vorschau der aktiven Kamera ändert sich dabei von gelb in rot.

3 Klicken Sie nach der Bearbeitung im Multi-Kamera-Monitor auf die Schaltfläche zum Anhalten der Wiedergabe.

So passen Sie Multi-Kamera-Bearbeitungen im Schnittfenster an

❖ Führen Sie in der Multi-Kamera-Zielsequenz einen der folgenden Schritte aus:

- Sie können einen Clip durch Filmmaterial aus einer anderen Kamera ersetzen. Wählen Sie hierzu einen Clip im Schnittfenster aus und klicken Sie dann auf „Clip“ > „Multi-Kamera“ > „Kamera [1,2,3,4]“.
- Nehmen Sie die gewünschten Änderungen im Schnittfenster mit den gewohnten Bearbeitungswerkzeugen vor.

So fügen Sie Clips in eine Multi-Kamera-Sequenz ein oder überlagern diese

Sie können eine Multi-Kamera-Sequenz aus den ursprünglichen vier Kamera-Clips bearbeiten. Beispiel: Wenn eine Kamera den Sprecher und eine andere einen Bildschirm mit Präsentationsfolien aufgenommen hat, können Sie Aufnahmen der Präsentationsfolien einfügen. Diese Technik stellt eine Alternative zum Aufnehmen einzelner Abschnitte der Multi-Kamera-Sequenz dar.

1 Doppelklicken Sie im Schnittfenster auf die Multi-Kamera-Zielsequenz, um diese im Quellmonitor zu öffnen.

Der Quellmonitor enthält ähnlich wie der Multi-Kamera-Monitor Filmmaterialvorschauen der Originalaufnahmen.

2 Klicken Sie auf die Vorschau des Filmmaterials, das Sie der Sequenz hinzufügen möchten. Die aktive Anzeige ist durch einen gelben Rahmen gekennzeichnet.


3 Wählen Sie die zu bearbeitende Clipquelle aus (Video, Audio oder beides) und ziehen Sie den Clip in das Schnittfenster. Sie können auch die Schaltflächen „Einfügen“ und „Überlagern“ im Quellmonitor verwenden.

Arbeiten in anderen Anwendungen

So bearbeiten Sie einen Clip im Originalprogramm

Mit dem Befehl „Original bearbeiten“ können Sie Clips in dem Programm öffnen, mit dem sie erstellt wurden. So können Sie die Clips bearbeiten und die Änderungen automatisch in das aktuelle Projekt integrieren, ohne Adobe Premiere Pro schließen oder Dateien ersetzen zu müssen. In exportierte Adobe Premiere Pro-Filme kann außerdem eine Information aufgenommen werden, die es ermöglicht, die Filme über den Befehl „Original bearbeiten“ in anderen Anwendungen wie Adobe After Effects zu öffnen.

- 1 Wählen Sie im Projekt- oder Schnittfenster einen Clip aus.
- 2 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Original bearbeiten“.

 Wählen Sie im Dialogfeld „Einstellungen für Filmexport“ im Menü „Einbettungsoptionen“ die Option „Projekt“, um einen Film mit der Information zur Verwendung des Befehls „Original bearbeiten“ zu exportieren. (Siehe „Exportieren von Videodaten als Datei“ auf Seite 371.)

So bearbeiten Sie eine Bilddatei in Photoshop

In einem Adobe Premiere Pro-Projekt können Sie eine Bilddatei in allen Formaten öffnen, die Adobe Photoshop unterstützen.

- 1 Wählen Sie im Projekt- oder Schnittfenster einen Clip aus.
- 2 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „In Photoshop bearbeiten“.

Das Bild wird in Photoshop geöffnet. Wenn Sie die Datei speichern, sind die Änderungen im Projekt verfügbar.

So erstellen Sie in Ihrem Projekt eine neue Photoshop-Datei

❖ Wählen Sie „Datei“ > „Neu“ > „Photoshop“.

Photoshop wird mit einem neuen, leeren Bild geöffnet. Die Pixelabmessungen entsprechen der Videoframegröße Ihres Projekts. Bildführungen zeigen die für Ihr Projekt eingestellten sicheren Bereiche für Titel und Bewegungen an.

So kopieren und verschieben Sie Clips zwischen Adobe After Effects und Adobe Premiere Pro

Zwischen After Effects und Adobe Premiere Pro kopieren (nur Windows)

Sie können Ebenen und Assets zwischen Adobe After Effects und Adobe Premiere Pro kopieren und einfügen:

- Sie können Filmmaterial oder Vollfarben-Ebenen aus After Effects kopieren und sie in eine Adobe Premiere Pro-Sequenz einfügen.
- In Adobe Premiere Pro können Sie Assets (beliebige Elemente in einer Spur) kopieren und in eine After Effects-Komposition einfügen.
- Sie können sowohl in After Effects als auch in Adobe Premiere Pro Filmmaterial kopieren und in den Projektbereich der jeweils anderen Anwendung einfügen.

Hinweis: Außerdem können Sie Assets aus Adobe Premiere in eine After Effects-Komposition einfügen. Sie können jedoch kein Filmmaterial aus After Effects in eine Adobe Premiere Pro-Sequenz einfügen.

Wenn Sie mit allen Clips oder einer einzelnen Sequenz aus einem Adobe Premiere Pro-Projekt arbeiten möchten, importieren Sie das Projekt mit dem Befehl „Importieren“ in After Effects.



Verwenden Sie Adobe Dynamic Link zum Erstellen dynamischer Verknüpfungen zwischen neuen oder vorhandenen Kompositionen in After Effects und Adobe Premiere Pro, ohne zu rendern.

Siehe auch

„Wissenswertes zu Adobe Dynamic Link (nur Adobe Production Studio)“ auf Seite 156

Aus After Effects in Adobe Premiere Pro kopieren (nur Windows)

Sie können aus einer After Effects-Komposition eine Ebene mit Filmmaterial kopieren und sie in eine Adobe Premiere Pro-Sequenz einfügen. Adobe Premiere Pro konvertiert Filmmaterial-Ebenen in aufeinander folgende Clips und kopiert die Quellaufnahmen in den Projektbereich von Adobe Premiere Pro. Wenn die Ebene einen Effekt enthält, der auch von Adobe Premiere Pro verwendet wird, konvertiert Premiere Pro den Effekt und alle seine Einstellungen und Keyframes.

Sie können von After Effects auch verschachtelte Kompositionen, Photoshop-Ebenen, Vollfarben-Ebenen und Audioebenen in Adobe Premiere Pro kopieren. Adobe Premiere Pro konvertiert verschachtelte Kompositionen in verschachtelte Sequenzen und Vollfarben-Ebenen in Farbflächen. Text-, Kamera-, Licht- oder Anpassungsebenen können nicht in Adobe Premiere Pro kopiert werden.

Wenn Sie eine Ebene in eine Adobe Premiere Pro-Sequenz einfügen, werden Keyframes, Effekte und andere Eigenschaften in einer kopierten Ebene wie folgt konvertiert:

Element in After Effects	In Adobe Premiere Pro wie folgt konvertiert	Hinweis
Werte und Keyframes von Umwandlungseigenschaften	Werte und Keyframes für Bewegung und Deckkraft	Der Keyframe-Typ – Bézier, Bézier, automatisch, Bézier, gleichmäßig oder Halten – wird beibehalten.
Effekteigenschaften und Keyframes	Effekteigenschaften und Keyframes, wenn der Effekt auch in Adobe Premiere Pro existiert	Adobe Premiere Pro listet nicht unterstützte Effekte im Bereich mit den Steuerelementen für Effekte im Offline-Status auf.
Lautstärkeeigenschaft	Lautstärke/Kanal-Filter	
Stereo-Mischpult, Effekt	Lautstärke/Kanal-Filter	
Masken und Farbflächen	Nicht konvertiert	
Zeitdehnungseigenschaft	Geschwindigkeitseigenschaft	Geschwindigkeit und Zeitdehnung stehen in einem umgekehrten Verhältnis zueinander. Beispiel: 200 % Zeitdehnung in After Effects wird in Adobe Premiere Pro in 50 % Geschwindigkeit konvertiert.
Ebenenzeitmarken	Nicht konvertiert	
Füllmethoden	Nicht konvertiert	

So kopieren Sie aus After Effects in Adobe Premiere Pro (nur Windows)

- 1 Starten Sie Adobe Premiere Pro (Sie müssen die Anwendung starten, bevor Sie die Ebene in After Effects kopieren).
- 2 Wählen Sie im Schnittfenster von After Effects eine Ebene aus.
- 3 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Kopieren“.
- 4 Öffnen Sie in Adobe Premiere Pro eine Sequenz im Schnittfenster.
- 5 Verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit an die gewünschte Position und wählen Sie entweder „Bearbeiten“ > „Einfügen“ oder „Bearbeiten“ > „Ergänzen“.

Hinweis: Sie können mehrere Ebenen in Adobe Premiere Pro kopieren. Jede Ebene wird auf einer separaten Spur gespeichert. Die Reihenfolge der Ebenen in Adobe Premiere Pro hängt von der Reihenfolge ab, in der Sie die Ebenen in After Effects ausgewählt haben. Die zuletzt ausgewählte Ebene wird auf Spur 1 der Adobe Premiere Pro-Sequenz angezeigt. Wenn Sie z. B. Ebenen von oben nach unten auswählen, werden sie in Adobe Premiere Pro in umgekehrter Reihenfolge angezeigt, mit der untersten Ebene auf Spur 1.

Aus Adobe Premiere Pro in After Effects kopieren (nur Windows)

Sie können aus einer Adobe Premiere Pro-Sequenz ein Video- oder Audioasset kopieren und es in eine After Effects-Komposition einfügen. After Effects konvertiert Assets in Kompositionsebenen und kopiert das ursprüngliche Filmmaterial in den Projektbereich von After Effects. Wenn das Asset einen Effekt enthält, der auch von After Effects verwendet wird, konvertiert After Effects den Effekt und alle seine Einstellungen und Keyframes.

Sie können Farbflächen, Standbilder, verschachtelte Sequenzen und Offline-Sequenzen in After Effects einfügen. After Effects konvertiert Farbflächen in Vollfarben-Ebenen und verschachtelte Sequenzen in verschachtelte Kompositionen. Wenn Sie ein Photoshop-Standbild in After Effects einfügen, werden die Informationen zu der Photoshop-Ebene beibehalten. After Effects konvertiert Titel in Vollfarben-Ebenen.

Wenn Sie ein Asset in eine After Effects-Komposition einfügen, werden Keyframes, Effekte und andere Eigenschaften in einem kopierten Asset wie folgt konvertiert:

Adobe Premiere Pro-Asset	In After Effects wie folgt konvertiert	Hinweis
Werte und Keyframes für Bewegung und Deckkraft	Werte und Keyframes von Umwandlungseigenschaften	Der Keyframe-Typ – Bézier, Bézier, automatisch, Bézier, gleichmäßig oder Halten – wird beibehalten.
Videofilter-Eigenschaften und Keyframes	Effekteigenschaften und Keyframes, wenn der Effekt auch in After Effects existiert	After Effects zeigt keine Effekte an, die nicht im Bereich mit Steuerelementen für Effekte unterstützt werden.
Zuschneidefilter	Maskenebene	
Video- und Audioüberblendungen	Deckkraft-Keyframes (nur für „Weiche Blende“) oder Vollfarben	
Lautstärke und Kanallautstärke-Audiofilter	Stereo-Mischpult-Effekt	Andere Audiofilter werden nicht konvertiert.
Geschwindigkeitseigenschaft	Zeitdehnungseigenschaft	Geschwindigkeit und Zeitdehnung stehen in einem umgekehrten Verhältnis zueinander. Beispiel: 50 % Geschwindigkeit in Adobe Premiere Pro wird in After Effects in 200 % Zeitdehnung konvertiert.
Frame-Halten	Zeitverzerrung	
Clipmarke	Ebenenzeitmarke	
Sequenzmarke	Marken auf einer neuen Vollfarben-Ebene	Um Sequenzmarken zu kopieren, müssen Sie entweder die Sequenz selbst kopieren oder das gesamte Adobe Premiere Pro-Projekt als eine Komposition importieren.
Audiospur	Audioebenen	Audiospuren in 5.1 Surround oder höher als 16 Bit werden nicht unterstützt. Mono- und Stereoaudiospuren werden als eine oder zwei Ebenen importiert.

So kopieren Sie aus Adobe Premiere Pro in After Effects (nur Windows)

- 1 Wählen Sie im Schnittfenster von Adobe Premiere Pro ein Asset aus.

- 2 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Kopieren“.
- 3 Öffnen Sie in After Effects eine Komposition im Schnittfenster.
- 4 Wählen Sie bei aktivem Schnittfenster „Bearbeiten“ > „Einfügen“. Das Asset wird als erste Ebene im Schnittfenster angezeigt.

Hinweis: Um ein Asset an der Marke für die aktuelle Zeit einzufügen, positionieren Sie die Marke für die aktuelle Zeit und drücken Sie Strg+Alt+V.

Adobe Dynamic Link

Wissenswertes zu Adobe Dynamic Link (nur Adobe Production Studio)

Bisher mussten Sie für die gemeinsame Verwendung von Medien-Assets in verschiedenen Post-Produktionsanwendungen Ihre Arbeit in einer Anwendung rendern, bevor Sie sie in eine andere Anwendung importieren konnten. Dies war ein uneffizienter und zeitaufwändiger Arbeitsablauf. Wenn Sie Änderungen in der ursprünglichen Anwendung vornehmen wollten, mussten Sie das Asset erneut rendern. Für mehrere gerenderte Versionen eines Assets ist Festplattenspeicher belegt, was zu Schwierigkeiten beim Dateimanagement führen kann.

Adobe Dynamic Link, eine Funktion von Adobe Production Studio, bietet eine Alternative für diesen Arbeitsablauf: Sie können ohne Rendern dynamische Links zwischen neuen oder vorhandenen Kompositionen in After Effects und Adobe Premiere Pro bzw. Adobe Encore DVD erstellen. Das Erstellen eines dynamischen Links ist so einfach wie das Importieren aller anderen Asset-Typen. Dynamisch verknüpfte Kompositionen werden mit eindeutigen Symbolen und Beschriftungsfarben angezeigt, so dass Sie sie leicht erkennen können. Dynamische Links werden als Teil des Adobe Premiere Pro- oder Adobe Encore DVD-Projekts gespeichert.

Änderungen, die Sie an einer dynamisch verknüpften Komposition in After Effects vornehmen, werden sofort in den verknüpften Dateien in Adobe Premiere Pro oder Adobe Encore DVD angezeigt – Sie müssen die Komposition nicht rendern oder die Änderungen zuerst speichern.



Wenn Sie eine Verknüpfung zu einer After Effects-Komposition erstellen, wird sie im Projektbereich des Zielprodukts angezeigt. Sie können die verknüpfte Komposition wie jedes andere Asset verwenden. Beim Einfügen einer verknüpften Komposition in das Schnittfenster des Zielprodukts wird in dem Schnittfenster ein verknüpfter Clip (ein Verweis im Projektbereich auf die verknüpfte Komposition) angezeigt. After Effects rendert die verknüpfte Komposition einzeln nach Frames während der Wiedergabe im Zielprodukt.

- In Adobe Premiere Pro können Sie eine Vorschau der verknüpften Komposition in der Originalansicht des Monitorfensters anzeigen, In- und Out-Points setzen, die Komposition zu einer Sequenz hinzufügen und sie mit den Tools von Premiere Pro bearbeiten. Wenn Sie eine verknüpfte Komposition hinzufügen, die sowohl Filmmaterial als auch Audioebenen in einer Sequenz enthält, fügt Adobe Premiere Pro verknüpfte Video- und Audioclips in das Schnittfenster ein. (Sie können die Verknüpfungen aufheben, wenn Sie die Kompositionen separat bearbeiten möchten. Lesen Sie hierzu den Abschnitt über das Aufheben von Verknüpfungen mit Video und Audio in der Adobe Premiere Pro-Hilfe.)
- In Adobe Encore DVD können Sie die verknüpften Kompositionen zum Erstellen eines Bewegungsmenüs verwenden oder sie in ein Schnittfenster einfügen. Sie können die Komposition auch mit allen Tools von Adobe Encore DVD bearbeiten. Wenn Sie einem Adobe Encore DVD-Schnittfenster eine verknüpfte Komposition hinzufügen, die sowohl Video- als auch Audioebenen enthält, fügt Adobe Encore DVD separate Video- und Audioclips in das Schnittfenster ein.



Andere Möglichkeiten der gemeinsamen Verwendung von Inhalten in Production Studio-Anwendungen: Kopieren und Einfügen zwischen After Effects und Adobe Premiere Pro, Exportieren von After Effects-Projekten in Adobe Premiere Pro, Verwendung des Befehls zum Aufnehmen in Adobe Premiere Pro in After Effects, Erstellen von After Effects-Kompositionen über Menüs in Adobe Encore DVD oder Importieren von Adobe Premiere Pro-Projekten in After Effects. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Hilfe zu dem entsprechenden Produkt.

Eine Übung zu Adobe Dynamic Link finden Sie im Resource Center auf der Adobe-Website.

 *Adobe bietet regelmäßig Updates zu Software und Hilfe. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Voreinstellungen“  in Adobe Help Center und dann auf „Nach Updates suchen“, um nach Updates zu suchen. Befolgen Sie die Installationsanweisungen auf dem Bildschirm.*

Speichern und Adobe Dynamic Link (nur Adobe Production Studio)

Bevor Sie zu einer Komposition in After Effects eine dynamische Verknüpfung von Adobe Premiere Pro oder Adobe Encore DVD erstellen können, müssen Sie Ihr After Effects-Projekt mindestens einmal speichern. Danach müssen Sie die einzelnen Änderungen jedoch nicht jedes Mal in einem After Effects-Projekt neu speichern, um die Änderungen in einer verknüpften Komposition in Adobe Premiere Pro oder Adobe Encore DVD anzuzeigen.

Wenn Sie mit dem Befehl „Speichern unter“ ein After Effects-Projekt mit Kompositionen, die mit Adobe Dynamic Link verknüpft sind, speichern, wird in Adobe Premiere Pro bzw. Adobe Encore DVD als Quelle für die verknüpfte Komposition die ursprüngliche Komposition verwendet, nicht die neue Kopie. Sie können eine Komposition jederzeit mit einer neuen Kopie verknüpfen (siehe „So verknüpfen Sie eine dynamisch verknüpfte Komposition neu (nur Adobe Production Studio)“ auf Seite 159).

Leistungsverwaltung und Adobe Dynamic Link (nur Adobe Production Studio)


Da eine verknüpfte Komposition auf eine komplexe Ausgangskomposition verweisen kann, muss für die Aktionen in einer verknüpften Komposition möglicherweise mehr Zeit aufgewendet werden, da After Effects die Aktionen anwendet und die Enddaten für Adobe Premiere Pro oder Adobe Encore DVD zur Verfügung stellt. In einigen Fällen kann die zusätzliche Verarbeitungszeit zu Verzögerungen bei der Vorschau oder Wiedergabe führen.

Wenn Sie mit komplexen Ausgangskompositionen arbeiten und Wiedergabeverzögerungen auftreten, können Sie die Komposition offline nehmen oder einen verknüpften Clip deaktivieren, damit er vorübergehend nicht auf eine dynamisch verknüpfte Komposition verweist (siehe „So nehmen Sie eine dynamisch verknüpfte Komposition offline (nur Adobe Production Studio)“ auf Seite 159). Sie können auch die Komposition rendern und die dynamisch verknüpfte Komposition durch die gerenderte Datei ersetzen. Wenn Sie allgemein mit komplexen Ausgangskompositionen arbeiten, sollten Sie Arbeitsspeicher hinzufügen oder einen schnelleren Prozessor verwenden.

Farbe und Adobe Dynamic Link (nur Adobe Production Studio)

Adobe After Effects arbeitet mit dem RGB-Farbraum (Rot, Grün, Blau). Adobe Premiere Pro arbeitet hingegen mit dem YUV-Farbraum. Wenn Sie mit einer dynamisch verknüpften Komposition arbeiten, konvertiert Adobe Premiere Pro diese entweder in YUV oder behält den RGB-Farbraum bei, je nach Ausgabeformat.

Dynamisch verknüpfte Kompositionen werden in der Farbtiefe des After Effects-Projekts gerendert (8-, 16- oder 32-bpc, je nach Projekteinstellungen). Setzen Sie die After Effects-Farbtiefe auf 32-bpc, wenn Sie mit HDR-Assets (High Dynamic Range) arbeiten.


 *Wählen Sie in Adobe Premiere Pro „Projekt“ > „Projekteinstellungen“ > „Video-Rendering“ und wählen Sie „Maximale Bittiefe“, damit Adobe Premiere Pro bei höchster Qualität verarbeitet. Diese Option kann die Verarbeitung verlangsamen.*

So verknüpfen Sie eine neue Komposition mit Adobe Dynamic Link (nur Adobe Production Studio)

Wenn Sie von Adobe Premiere Pro bzw. Adobe Encore DVD eine Verknüpfung zu einer neuen Komposition herstellen, wird After Effects gestartet und es wird ein neues Projekt und eine neue Komposition mit den Abmessungen, dem Pixel-Seitenverhältnis, der Framerate und Audiosamplerate Ihres Adobe Premiere Pro- bzw. Adobe Encore DVD-Projekts erstellt. (Falls After Effects bereits ausgeführt wird, wird eine neue Komposition in dem aktuellen Projekt erstellt.) Der Name der neuen Komposition basiert auf dem Namen des Adobe Premiere Pro- bzw. Adobe Encore DVD-Projekts, gefolgt von „Verknüpfte Komp.[x]“.

1 Wählen Sie in Adobe Premiere Pro bzw. Adobe Encore DVD „Datei“ > „Adobe Dynamic Link“ > „Neue After Effects-Komposition“.

2 Wenn in After Effects das Dialogfeld zum Speichern angezeigt wird, geben Sie einen Namen und einen Speicherort für das After Effects-Projekt an und klicken auf „Speichern“.

 Beim Herstellen einer Verknüpfung mit einer neuen After Effects-Komposition ist die Kompositionsdauer auf 30 Sekunden gesetzt. Um die Dauer zu ändern, wählen Sie die Komposition in After Effects aus und wählen dann „Komposition“ > „Kompositionseinstellungen“. Klicken Sie auf die Registerkarte „Standard“ und geben Sie für „Dauer“ einen neuen Wert ein.

So verknüpfen Sie eine vorhandene Komposition mit Adobe Dynamic Link (nur Adobe Production Studio)

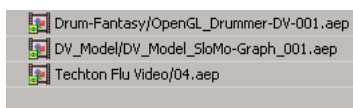
Um optimale Ergebnisse zu erzielen, sollten die Kompositionseinstellungen (z. B. Abmessungen, Pixel-Seitenverhältnis, Framerate und Audiosamplerate) den Einstellungen im Adobe Premiere Pro- oder Adobe Encore DVD-Projekt entsprechen.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie in Adobe Premiere Pro bzw. Adobe Encore DVD „Datei“ > „Adobe Dynamic Link“ > „After Effects-Komposition importieren“. Wählen Sie eine After Effects-Projektdatei (.aep) und anschließend mindestens eine Komposition.
- Ziehen Sie mindestens eine Komposition aus dem After Effects-Projektbereich in den Projektbereich von Adobe Premiere Pro bzw. Adobe Encore DVD.
- Wählen Sie in Adobe Premiere Pro „Datei“ > „Importieren“. Wählen Sie eine After Effects-Projektdatei aus und klicken Sie auf „Öffnen“. Wählen Sie anschließend im Fenster „Komposition importieren“ eine Komposition aus und klicken Sie auf „OK“.
- Ziehen Sie in Adobe Premiere Pro eine After Effects-Projektdatei in den Projektbereich. Falls die After Effects-Projektdatei mehrere Kompositionen enthält, wird in Adobe Premiere Pro das Dialogfeld „Komposition importieren“ geöffnet.

Hinweis: Sie können eine einzelne After Effects-Komposition mehrmals in einem einzelnen Adobe Premiere Pro-Projekt verknüpfen. In einem Adobe Encore DVD-Projekt können Sie jedoch nur einmal mit einer After Effects-Komposition verknüpfen.

Adobe Encore DVD und After Effects: Wenn Sie Verknüpfungen zu DVD-Menüs oder -Schaltflächen erstellen, deaktivieren Sie in After Effects die Ebenen für Unterbildmarkierungen, damit sie deren Darstellung in Adobe Encore DVD steuern können. Weitere Informationen erhalten Sie in der Adobe Encore DVD-Hilfe oder Adobe After Effects-Hilfe unter dem Stichwort „Unterbild“.



Dynamisch verknüpfte After Effects-Kompositionen

So löschen Sie eine dynamisch verknüpfte Komposition oder einen Clip (nur Adobe Production Studio)

Sie können eine verknüpfte Komposition aus einem Adobe Encore DVD-Projekt löschen, wenn die Komposition in dem Projekt nicht verwendet wird. In einem Adobe Premiere Pro-Projekt können Sie eine verknüpfte Komposition jederzeit löschen, selbst wenn die Komposition in dem Projekt verwendet wird.

Im Schnittfenster einer Adobe Premiere Pro-Sequenz oder in einem Adobe Encore DVD-Menü oder -Schnittfenster können Sie jederzeit verknüpfte Links entfernen, die im Projektbereich auf die verknüpfte Komposition verweisen.

❖ Wählen Sie in Adobe Premiere Pro bzw. Adobe Encore DVD die verknüpfte Komposition oder den Clip aus und drücken Sie die Entf.-Taste.

So bearbeiten Sie eine dynamisch verknüpfte Komposition in After Effects (nur Adobe Production Studio)

Mit dem Befehl „Original bearbeiten“ in Adobe Premiere Pro oder Adobe Encore DVD können Sie eine verknüpfte After Effects-Komposition bearbeiten. Sobald After Effects geöffnet ist, können Sie Änderungen vornehmen, ohne den Befehl „Original bearbeiten“ erneut verwenden zu müssen.


- 1 Wählen Sie im Projektbereich von Adobe Premiere Pro bzw. Adobe Encore DVD die After Effects-Komposition aus und anschließend einen verknüpften Clip im Schnittfenster. Klicken Sie dann auf „Bearbeiten“ > „Original bearbeiten“.
- 2 Nehmen Sie die Änderungen in After Effects vor und wechseln Sie dann wieder zu Adobe Premiere Pro bzw. Adobe Encore DVD, um die Änderungen anzuzeigen.

Hinweis: Wenn Sie den Namen der Komposition in After Effects ändern, nachdem Sie von Adobe Premiere Pro einen dynamischen Link zu dieser Komposition erstellt haben, wird der Name der verknüpften Komposition im Projektbereich von Adobe Premiere Pro zwar nicht geändert, der dynamische Link bleibt jedoch bestehen.

Wissenswertes zu Offline-Kompositionen und Adobe Dynamic Link (nur Adobe Production Studio)

Adobe Premiere Pro und Adobe Encore DVD zeigen dynamisch verknüpfte Kompositionen im Offline-Zustand in folgenden Fällen an:

- Sie haben das After Effects-Projekt mit der Komposition umbenannt, verschoben oder gelöscht.
- Sie haben die Komposition absichtlich offline genommen.
- Sie haben das Projekt geöffnet, das die Komposition auf einem System enthält, auf dem Adobe Production Studio nicht installiert ist.

Offline-Kompositionen werden im Projektbereich von Adobe Premiere Pro bzw. Adobe Encore DVD mit einem Offline-Symbol  angezeigt. Wenn Sie mit einer Offline-Komposition arbeiten, können Sie diese mit einer ursprünglichen After Effects-Komposition erneut verknüpfen. Sie können auch eine verknüpfte Komposition mit einer anderen Ausgangskomposition neu verknüpfen.


So nehmen Sie eine dynamisch verknüpfte Komposition offline (nur Adobe Production Studio)

Wenn die Systemressourcen nicht ausreichen und eine problemlose Wiedergabe oder Vorschau nicht möglich ist, oder wenn Sie Ihr Projekt freigeben möchten, ohne es in einem System öffnen zu müssen, auf dem Production Studio installiert ist, können Sie eine dynamisch verknüpfte Komposition offline nehmen. Wenn Sie eine Komposition offline nehmen, trennen Sie den dynamischen Link mit After Effects und die verknüpfte Komposition wird im Projektbereich durch eine Offline-Komposition ersetzt.

In Adobe Encore DVD nehmen Sie eine Komposition durch die *Transkodierung* offline (bei der Transkodierung konvertiert Adobe Encore DVD nicht DVD-kompatible Dateien in DVD-kompatible Dateien, die auf DVD gebrannt werden).

❖ Wählen Sie im Projektbereich die Komposition und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie in Adobe Premiere Pro „Projekt“ > „Offline erstellen“.
- Wählen Sie in Adobe Encore DVD „Datei“ > „Jetzt transkodieren“.

 Sie können einen verknüpften Clip in Adobe Premiere Pro vorläufig unterdrücken, indem Sie „Clip“ > „Aktivieren“ wählen. Um den Clip neu zu verknüpfen, klicken Sie erneut auf „Clip“ > „Aktivieren“ (ein Häkchen neben dem Befehl zeigt an, dass der Clip aktiviert ist). Weitere Informationen über das Deaktivieren von Clips finden Sie in der Adobe Premiere Pro-Hilfe.

So verknüpfen Sie eine dynamisch verknüpfte Komposition neu (nur Adobe Production Studio)

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:


- Wählen Sie in Adobe Premiere Pro die Komposition und wählen Sie „Projekt“ > „Medien verbinden“. Wählen Sie im Dialogfeld „Komposition importieren“ ein After Effects-Projekt aus und anschließend eine Komposition.
- Klicken Sie in Adobe Encore DVD mit der rechten Maustaste auf die Komposition und wählen Sie „Asset suchen“. Suchen Sie im Dialogfeld „Öffnen“ die zu verknüpfende Komposition und klicken Sie dann auf „Öffnen“.

Kapitel 9: Überblendungen

Übersicht


Überblendungen

Mithilfe von Überblendungen können Sie einen sanften Übergang zwischen zwei Aufnahmen erzielen. Meist verwenden Benutzer für den Übergang zwischen Aufnahmen einen normalen Schnitt. In bestimmten Fällen ist es jedoch effektiv, als Übergang eine Aufnahme auszublenden und parallel dazu die nächste Aufnahme einzublenden. Adobe Premiere Pro bietet Ihnen verschiedene Arten von Überblendungen, die Sie auf Ihre Sequenzen anwenden können. Beispiele für Überblendungsarten sind fließende Crossfades oder Stilisierungsfilter wie das Umblättern einer Seite oder die Drehung eines Windrads. Meist werden Überblendungen auf Schnittlinien zwischen einzelnen Aufnahmen angewendet, aber Sie können diesen Effekt auch am Anfang oder Ende eines Clips einsetzen.

Sie finden diese Funktion im Effektfenster unter „Videoüberblendungen“ und „Audioüberblendungen“. Adobe Premiere Pro enthält eine Vielzahl von möglichen Überblendungen, z. B. Blenden, Verläufe, Überschiebungen und Zoom-Effekte. Die Überblendungen sind je nach Typ in verschiedene Ablagen  unterteilt.



Sie können Effekte auch je nach Ihren Anforderungen in Ablagen gruppieren. (Siehe „So arbeiten Sie mit Ablagen“ auf Seite 93.)

Eine Übung zur Überblendungen finden Sie auf der Website von Adobe unter Resource Center. Adobe stellt regelmäßig Updates der Software und Hilfe bereit. Wenn Sie feststellen möchten, ob Aktualisierungen vorhanden sind, klicken Sie im Adobe Help Center auf die Schaltfläche zum Öffnen der Voreinstellungen  und anschließend auf „Nach Updates suchen“. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Siehe auch

„Arbeiten mit Audioüberblendungen“ auf Seite 185

Anwenden von Überblendungen

Die Anwendung von Überblendungen umfasst die folgenden Schritte:

1. Hinzufügen der Überblendung

Sie können eine Überblendung hinzufügen, indem Sie das entsprechende Symbol aus dem Effektfenster in die Schnittleiste ziehen oder indem Sie per Menü- oder Tastaturbefehl die Standardüberblendung auswählen.



Sie können einer Sequenz mehrere Clips gleichzeitig hinzufügen und dann automatisch eine Standardüberblendung anwenden. (Siehe „So fügen Sie einer Sequenz automatisch Clips hinzu“ auf Seite 119.)

2. Ändern der Überblendungsoptionen

Klicken Sie im Schnittfenster auf die Überblendung, um ihre Eigenschaften im Effekteinstellungsfenster anzuzeigen. Sie können die Dauer, Ausrichtung und andere Eigenschaften ändern.

3. Anzeigen einer Vorschau

Geben Sie die Sequenz wieder oder ziehen Sie die Marke für die aktuelle Zeitposition durch die Überblendung, um den Effekt zu testen. Falls die Wiedergabe nicht reibungslos abläuft, können Sie die Eingabetaste drücken, um die Sequenz zu rendern.

Clip-Griffpunkte und Überblendungen

Überblendungen sollen normalerweise nicht während des wichtigsten Teils einer Szene auftreten. Deshalb können Überblendungen am besten für *Zusatzframes* (Zeit vor In- und nach Out-Point) außerhalb der für den Clip gesetzten In- und Out-Points angewendet werden.

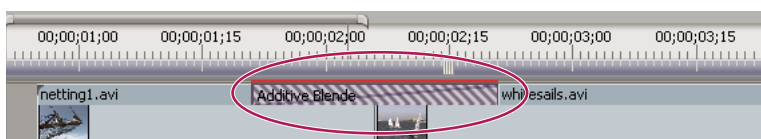
Ein Zusatzframe zwischen der Medienstartzeit und dem In-Point eines Clips wird manchmal auch als *Anfangsmaterial* bezeichnet. Der Zusatzframe zwischen dem Out-Point und der Medienendezeit eines Clips wird manchmal auch als *Endmaterial* bezeichnet.



Clip mit Zusatzframes

A. Medienstart B. Griffpunkt C. In-Point D. Out-Point E. Griffpunkt F. Medienende

In einigen Fällen enthält das Originalmaterial nicht genügend Frames für die Bereitstellung von Clip-Zusatzframes. Wenn Sie eine Überblendung anwenden und die Zusatzframedauer zu kurz für die Überblendungsdauer ist, wird eine Warnmeldung angezeigt. Diese Warnmeldung macht Sie darauf aufmerksam, dass Frames wiederholt werden, um die Überblendungsdauer zu erreichen. Fahren Sie dennoch fort, wird die Überblendung im Schnittfenster mit diagonalen Warnbalken versehen.



Überblendung mit wiederholten Frames



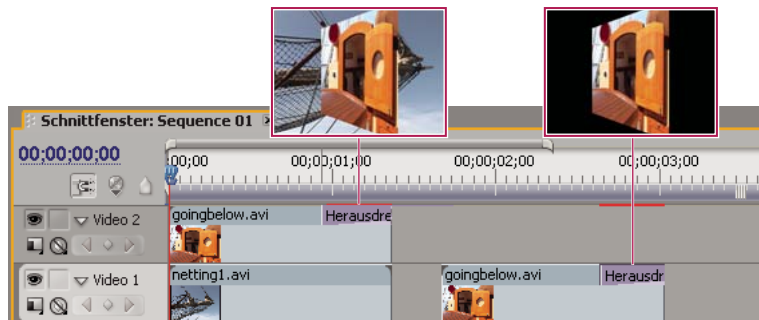
Um bei Überblendungen optimale Ergebnisse zu erzielen, wählen Sie ein Originalmaterial aus, das über ausreichend Zusatzframes über die tatsächliche Clipdauer hinaus (vor dem In- und nach dem Out-Point) verfügt.

Einseitige und doppelseitige Überblendungen

Überblendungen sind in der Regel *doppelseitig*. Sie kombinieren das letzte Video- bzw. Audiomaterial des Clips vor dem Schnitt mit dem ersten Material des Clips, das unmittelbar auf den Schnitt folgt. Sie können eine Überblendung jedoch auch nur auf den Anfang oder das Ende eines einzelnen Clips anwenden. Eine Überblendung, die auf einen einzelnen Clip angewendet wird, wird als *einseitig* bezeichnet. Der Clip kann sich direkt neben einem anderen Clip oder allein auf einer Spur befinden.

Wenn Sie einseitige Überblendungen verwenden, können Sie Überblendungen in Clips besser steuern. Sie können z. B. den Effekt erzielen, dass ein Clip mit „Würfel (Drehen)“ endet und der nächste Clip mithilfe von „Auflösen“ eingebledet wird.

Bei einseitigen Überblendungen ist das Ausgangsbild der Einblendung bzw. das Zielbild der Ausblendung transparent und nicht schwarz. Das gesamte Material, das sich im Schnittfenster unterhalb der Überblendung befindet, wird im transparenten Bereich der Überblendung angezeigt (also in dem Bereich des Effekts, der bei einer doppelseitigen Überblendung von den Frames des angrenzenden Clips ausgefüllt werden würde). Wenn sich der Clip auf der Spur „Video 1“ befindet oder keine angrenzenden Clips hat, werden die transparenten Bereiche schwarz angezeigt. Wenn sich der Clip auf der Spur über einem anderem Clip befindet, wird der untere Clip durch die Überblendung sichtbar. Dies ist dann der gleiche Effekt wie bei einer doppelseitigen Überblendung.



Einseitige Überblendung mit angrenzenden Clips (links) im Gegensatz zur einseitigen Überblendung ohne angrenzende Clips (rechts)

💡 Wenn Sie zwischen Clips zu Schwarz ausblenden möchten, können Sie den Effekt „Übergang zu Schwarz“ verwenden. „Übergang zu Schwarz“ blendet keine weiteren Clips ein. Es wird immer zu Schwarz ausgeblendet.

Doppelseitige Überblendungen werden im Schnittfenster und im Effekteinstellungsfenster mit einer dunklen diagonalen Linie angezeigt. Einseitige Überblendungen werden dagegen diagonal unterteilt dargestellt, wobei die eine Hälfte dunkel und die andere hell ist.



Überblendungstypen

A. Doppelseitige Überblendung mit wiederholten Frames B. Doppelseitige Überblendung C. Einseitige Überblendung

Hinweis: Wenn für eine doppelseitige Überblendung Frames wiederholt werden müssen (und keine zugeschnittenen Frames verwendet werden), weist das Überblendungssymbol zusätzliche diagonale Linien auf. Die Linien umfassen den Bereich, in dem wiederholte Frames verwendet wurden. (Siehe „Clip-Griffpunkte und Überblendungen“ auf Seite 161.)

Hinzufügen von Überblendungen

Hinzufügen einer Überblendung

Um eine Überblendung zwischen zwei (an der Schnittlinie zentrierten) Clips einfügen zu können, müssen sich die Clips auf derselben Spur befinden und es darf kein Zwischenraum zwischen ihnen vorhanden sein. Sie können die Ausrichtung interaktiv einstellen, während Sie die Überblendung auf das Schnittfenster ziehen. Die möglichen Ausrichtungsoptionen beim Platzieren zwischen den Clips sind davon abhängig, ob die Clips über zugeschnittene Frames verfügen. Der Mauszeiger ändert sich und zeigt die Ausrichtungsoptionen an, wenn Sie ihn über den Schnitt bewegen:

- Wenn beide Clips zugeschnittene Frames am Schnittpunkt enthalten, können Sie die Überblendung auf dem Schnitt zentrieren oder auf einer der Seiten des Schnitts ausrichten, so dass sie am Schnitt beginnt oder endet.
- Wenn keiner der Clips abgeschnittene Frames enthält, wird die Überblendung automatisch auf dem Schnitt zentriert. Sie wiederholt den letzten Frame der ersten Clips und den ersten Frame des zweiten Clips, um die Überblendungsdauer auszufüllen. Für Überblendungen mit Framewiederholungen werden diagonale Balken angezeigt.


- Wenn nur der erste Clip zugeschnittene Frames enthält, wird die Überblendung automatisch am In-Point des nächsten Clips ausgerichtet. Die Überblendung verwendet die zugeschnittenen Frames des ersten Clips für den Überblendeffekt und wiederholt nicht die Frames des zweiten Clips.
- Wenn nur der zweite Clip zugeschnittene Frames enthält, wird die Überblendung am Out-Point des ersten Clips ausgerichtet. Die Überblendung verwendet die zugeschnittenen Frames des zweiten Clips für den Überblendeffekt und wiederholt nicht die Frames des ersten Clips.


Die Standarddauer einer Überblendung beträgt 1 Sekunde für Video und Audio. Wenn eine Überblendung zugeschnittene Frames enthält, diese aber nicht ausreichen, um die Überblendungsdauer auszufüllen, passt Adobe Premiere Pro die Dauer an die Frames an. Sie können die Dauer und Ausrichtung einer Überblendung nach der Platzierung ändern.


So fügen Sie eine Überblendung hinzu

1 Suchen Sie im Effektfenster nach der Überblendung, die Sie anwenden möchten. Erweitern Sie dazu die Ablage „Videoüberblendungen“ und dann die Ablage mit der gewünschten Überblendung.

2 Um eine Überblendung zwischen zwei Clips zu platzieren, ziehen Sie die Überblendung auf die Schnittlinie zwischen den Clips und lassen Sie die Maustaste los, wenn das folgende Symbol angezeigt wird:

Symbol „Am Schnitt beenden“  Richtet das Ende der Überblendung am Ende des ersten Clips aus.

Symbol „Am Schnitt zentrieren“  Platziert die Überblendung in der Mitte des Schnitts.

Symbol „Anfang bei Schnitt“  Richtet den Anfang der Überblendung am Anfang des zweiten Clips aus.

Hinweis: Wenn Sie die Überblendung in das Schnittfenster ziehen, können Sie den Bereich sehen, der von der Überblendung abgedeckt wird.

3 Um eine Überblendung auf einem einzelnen Schnitt zu platzieren, halten Sie beim Ziehen der Überblendung in das Schnittfenster die Strg-Taste gedrückt. Lassen Sie die Maustaste los, wenn entweder das Symbol „Am Schnitt beenden“ oder das Symbol „Anfang bei Schnitt“ angezeigt wird.



Wenn Sie eine Überblendung auf einen Clip ziehen, der nicht an einen anderen Clip grenzt, müssen Sie beim Ziehen die Strg-Taste nicht gedrückt halten. Die Überblendung ist in diesem Fall automatisch einseitig.

4 Erscheint ein Dialogfeld mit Überblendeinstellungen, wählen Sie die gewünschten Optionen aus und klicken Sie auf „OK“.

Um sich die Überblendung in der Vorschau anzusehen, geben Sie die Sequenz wieder oder ziehen Sie die Marke für die aktuelle Zeit durch die Überblendung.

Standardüberblendungen

Sie können eine Videoüberblendung und eine Audioüberblendung als Standardüberblendungen festlegen und so schnell auf Clips in einer Sequenz anwenden. Die Symbole für die Standardüberblendungen sind im Effektfenster durch einen roten Rahmen gekennzeichnet. Die Standardüberblendungen sind zunächst „Weiche Blende“ für Videoaufnahmen und „Konstante Leistung“ für Audioaufnahmen.

Wenn Sie eine andere Überblendung häufiger verwenden, können Sie diese als Standard festlegen. Eine Änderung der Standardüberblendung wirkt sich auf alle Projekte aus. Diese Änderung beeinflusst jedoch keine Überblendungen, die bereits auf Sequenzen angewendet wurden.



Wenn Sie Clips in eine Sequenz einfügen und die Standardüberblendung für die meisten oder alle Clips verwenden möchten, wählen Sie den Menübefehl „Automatisch in Sequenz umwandeln“. Mit diesem Befehl werden die Standardüberblendungen für Video und Audio zwischen allen hinzugefügten Clips eingefügt. Siehe „So fügen Sie einer Sequenz automatisch Clips hinzu“ auf Seite 119.

So fügen Sie die Standardüberblendung zwischen Clips hinzu

1 Klicken Sie auf einen Spurheader, um die Spur zu wählen, für die Sie die Überblendung hinzufügen möchten.

2 Setzen Sie die Marke für die aktuelle Zeit an den Schnittpunkt der beiden aneinander grenzenden Clips. Sie können die Schaltflächen „Zum nächsten Schnittpunkt gehen“ und „Zum vorherigen Schnittpunkt gehen“ im Programmmonitor verwenden.

3 Wählen Sie je nach Zielspur die Option „Sequenz“ > „Videoüberblendung anwenden“ oder „Sequenz“ > „Audioüberblendung anwenden“.

So legen Sie eine Standardüberblendung fest

- 1** Wählen Sie „Fenster“ > „Effekte“ und erweitern Sie die Ablage mit den Video- bzw. Audioüberblendungen.
- 2** Wählen Sie die Überblendung aus, die Sie zur Standardüberblendung machen möchten.
- 3** Klicken Sie auf die Menüschaftfläche, um das Effektfenster zu öffnen.
- 4** Wählen Sie im Effektfenster die Option „Auswahl als Standardüberblendung einstellen“.

So richten Sie die Dauer der Standardüberblendung ein

- 1** Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie im Menü „Bearbeiten“ die Optionen „Voreinstellungen“ > „Allgemein“.
 - Klicken Sie auf den Menübefehl für das Effektfenster. Wählen Sie „Dauer der Standardüberblendung“.
- 2** Ändern Sie den Wert für „Standarddauer der Videoüberblendung“ bzw. „Standarddauer der Audioüberblendung“ und klicken Sie dann auf „OK“.

So ersetzen Sie eine Überblendung

❖ Ziehen Sie die neue Video- bzw. Audioüberblendung vom Effektfenster auf die vorhandene Überblendung in der Sequenz.

Beim Ersetzen einer Überblendung bleiben deren Ausrichtung und Dauer erhalten. Die Einstellungen der alten Überblendung werden jedoch verworfen und durch die Standardeinstellungen der neuen Überblendung ersetzt.

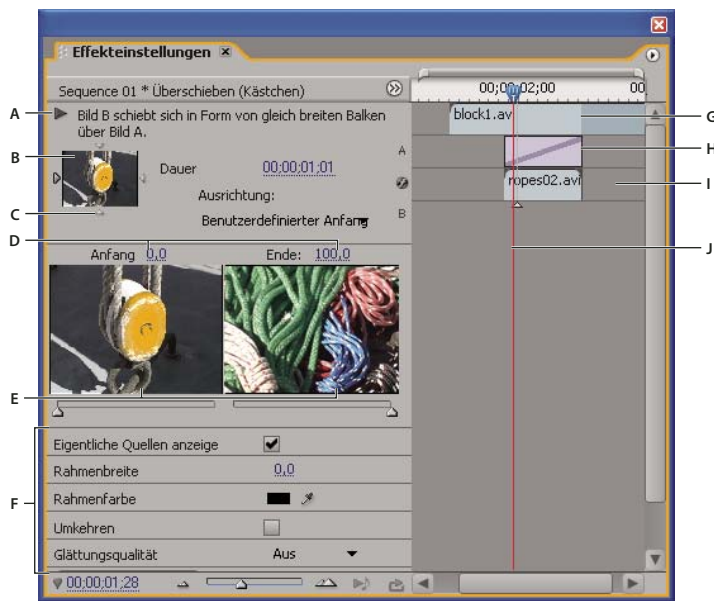
Siehe auch

„So ändern Sie die Überblendungseinstellungen“ auf Seite 168

Feinabstimmen von Überblendungen

So zeigen Sie Überblendungen im Effekteinstellungsfenster an

Im Effekteinstellungsfenster können Sie die Einstellungen für eine Überblendung ändern, die Sie in eine Sequenz eingefügt haben. Die verfügbaren Einstellungen sind je nach Überblendung unterschiedlich.



Effekteinstellungsfenster

A. Schaltfläche „Überblendung abspielen“ B. Überblendungsvorschau C. Kantenauswahl D. Clipvorschau E. Anfang- und Endschieberegler F. Optionen G. Clip A (erster Clip) H. Überblendung I. Clip B (zweiter Clip) J. Marke für die aktuelle Zeit

- Um die Überblendung im Effekteinstellungsfenster zu öffnen, klicken Sie im Schnittfenster auf die Überblendung.
- Um den Zeitschieberegler im Effekteinstellungsfenster ein- oder auszublenden, klicken Sie auf die Schaltfläche „Schnittfenster einblenden/ausblenden“
- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Überblendung abspielen“, um die Überblendung im Effekteinstellungsfenster wiederzugeben. Dies hat keine Auswirkung auf den Programmmonitor.
- Um Frames eines oder mehrerer Clips im Effekteinstellungsfenster anzuzeigen, wählen Sie „Eigentliche Quellen anzeigen“.
- Um einen bestimmten Frame der Überblendung im kleinen Vorschaubereich anzuzeigen, verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit in der Zeitleiste des Effekteinstellungsfensters.

Hinweis: Keyframes können nicht zusammen mit Überblendungen verwendet werden. Bei Überblendungen wird die Schnittfensteransicht im Effekteinstellungsfenster verwendet, um die Überblendungsdauer und -ausrichtung anzupassen.

Siehe auch

„So ändern Sie die Überblendungseinstellungen“ auf Seite 168

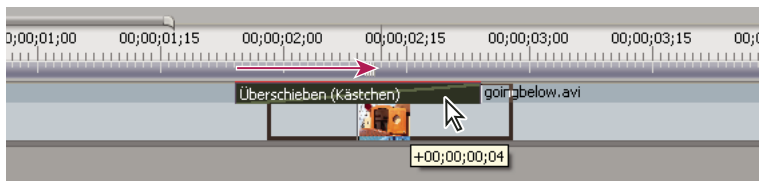
Überblendungsausrichtung anpassen

Sie können die Ausrichtung einer Überblendung, die sich zwischen zwei Clips befindet, im Schnittfenster oder im Effekteinstellungsfenster ändern. Eine Überblendung muss nicht zentriert oder exakt am Schnitt ausgerichtet sein. Sie können die Überblendung ziehen, um sie neu auf dem Schnitt anzuordnen.

Hinweis: Sie können eine doppelseitige Überblendung nicht in eine einseitige Überblendung ändern. Wenn Sie eine doppelseitige Überblendung am Anfang oder Ende eines Clips neu ausrichten, verwendet die Überblendung Zusatzframes des angrenzenden Clips.

So richten Sie eine Überblendung im Schnittfenster aus

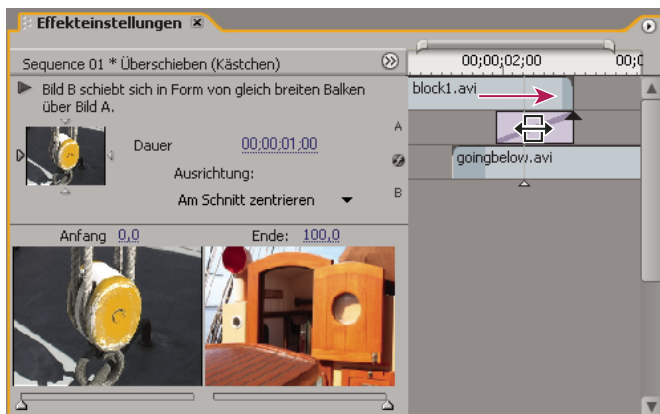
- 1 Vergrößern Sie die Ansicht des Schnittfensters, um die Überblendung deutlich anzuzeigen.
- 2 Ziehen Sie die Überblendung über den Schnittpunkt, um sie neu zu positionieren.



Ziehen der Überblendung im Schnittfenster, um sie neu zu positionieren

So richten Sie eine Überblendung mit im Effekteinstellungsfenster aus

- 1 Doppelklicken Sie im Schnittfenster auf die Überblendung, um das Effekteinstellungsfenster einzublenden.
- 2 Wenn die Zeitleiste des Effekteinstellungsfensters nicht sichtbar ist, klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf die Schaltfläche „Schnittfenster einblenden/ausblenden“
- 3 Positionieren Sie den Mauszeiger in der Zeitleiste des Effekteinstellungsfensters über der Überblendungsmitte, bis das Symbol „Überblendung für Überschieben“ angezeigt wird. Ziehen Sie die Überblendung dann auf die gewünschte Position. Vergrößern Sie die Schnittfensteransicht, wenn Sie die Positionsfestlegung genauer vornehmen möchten.
 - Damit die gesamte Überblendung im Clip vor dem Schnittpunkt platziert werden kann, ziehen Sie die Überblendung mit der Maus nach links, um ihr Ende auf den Schnittpunkt auszurichten.
 - Damit die gesamte Überblendung im Clip hinter dem Schnittpunkt platziert werden kann, ziehen Sie die Überblendung mit der Maus nach rechts, um ihren Anfang auf den Schnittpunkt auszurichten.
 - Ziehen Sie die Überblendung mit der Maus leicht nach links oder rechts, um verschieden große Teile der Überblendung in jeden Clip einzufügen. Vergrößern Sie die Schnittfensteransicht, wenn Sie die Positionsfestlegung genauer vornehmen möchten.



Ziehen der Überblendung in der Zeitleiste des Effekteinstellungsfensters



Sie können auch im Einblendmenü „Ausrichtung“ des Effekteinstellungsfensters eine Option wählen. Im Feld „Ausrichtung“ wird die Option „Benutzerdefinierter Anfang“ nur angezeigt, wenn Sie die Überblendung an eine benutzerdefinierte Position über dem Schnittpunkt ziehen.

So verschieben Sie einen Schnitt und eine Überblendung gemeinsam

Sie können die Position des Schnitts im Effekteinstellungsfenster anpassen. Durch das Verschieben einer Schnittlinie ändern sich die In- und Out-Points der Clips. Die Länge des Films ändert sich dabei nicht. Beim Verschieben des Schnitts wird auch die Überblendung verschoben.

Hinweis: Sie können den Schnitt nicht auf eine Position hinter dem Ende eines Clips verschieben. Wenn beide Clips keine zugeschnittenen Frames aufweisen, die hinter dem Schnitt enden, können Sie den Schnitt nicht neu positionieren.

- 1 Doppelklicken Sie im Schnittfenster auf die Überblendung, um das Effekteinstellungsfenster einzublenden.
- 2 Wenn die Zeitleiste des Effekteinstellungsfensters nicht sichtbar ist, klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf die Schaltfläche „Schnittfenster einblenden/ausblenden“

3 Positionieren Sie den Mauszeiger auf der Zeitleiste des Effekteinstellungsfensters über der Überblendung, indem Sie ihn auf der vertikalen Linie platzieren, die den Schnitt markiert. Der Mauszeiger ändert sich vom Symbol „Überblendung für Überschieben“  in das Symbol zum Löschen und Schließen der Lücke .



4 Ziehen Sie den Schnitt wie gewünscht. (Sie können den Schnitt nicht auf eine Position hinter dem Ende eines Clips verschieben.)

Überblendungsdauer ändern

Sie können die Dauer einer Überblendung entweder im Schnittfenster oder im Effekteinstellungsfenster ändern.

Wenn die Überblendungsdauer verlängert werden soll, muss einer der beiden Clips über genügend zugeschnittene Frames für eine längere Überblendung verfügen. (Siehe „Clip-Griffpunkte und Überblendungen“ auf Seite 161.)




So ändern Sie die Überblendungsdauer im Schnittfenster

❖ Positionieren Sie den Mauszeiger im Schnittfenster auf dem Ende der Überblendung, bis das Symbol „Clipanfang abschneiden“  oder „Clipende abschneiden“  angezeigt wird, und ziehen Sie mit der Maus.

So ändern Sie die Überblendungsdauer im Effekteinstellungsfenster

1 Doppelklicken Sie im Schnittfenster auf die Überblendung, um das Effekteinstellungsfenster einzublenden.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Positionieren Sie den Mauszeiger in der Zeitleiste des Effekteinstellungsfensters auf der Überblendung, bis das Symbol „Clipanfang abschneiden“  oder „Clipende abschneiden“  angezeigt wird, und ziehen Sie mit der Maus. (Wenn die Zeitleiste des Effekteinstellungsfensters nicht sichtbar ist, klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf die Schaltfläche „Schnittfenster einblenden/ausblenden“ .)
- Verändern Sie den Wert der Dauer durch Ziehen oder markieren Sie den Wert und geben Sie einen neuen Wert ein. Die Länge der Überblendung ändert sich je nach gerade gewählter Ausrichtungsoption:

„Am Schnitt zentrieren“ oder „Benutzerdefinierter Anfang“ Die Anfangs- und Endpunkte einer Überblendung bewegen sich gleichmäßig in entgegengesetzte Richtungen.

Anfang bei Schnitt Nur das Ende der Überblendung wird verschoben.

Am Schnitt beenden Nur der Anfang der Überblendung wird verschoben.

So legen Sie die Standarddauer von Überblendungen fest

Die Standarddauer einer Überblendung beträgt 1 Sekunde für Video und 1 Sekunde für Audio. Wenn Sie die Standardeinstellung ändern, wirkt sich dies nicht auf Überblendungen aus, die Sie bereits platziert haben.

1 Wählen Sie im Menü „Bearbeiten“ die Optionen „Voreinstellungen“ > „Allgemein“.

2 Ändern Sie den Wert für Standarddauer der Videoüberblendung bzw. Standarddauer der Audioüberblendung und klicken Sie dann auf OK.

So richten Sie den Überblendungsmittelpunkt neu aus

Einige Überblendungen, wie z. B. „Irisblende (Rund)“, liegen um einen Mittelpunkt herum. Wenn eine Überblendung einen Mittelpunkt hat, der neu positioniert werden kann, können Sie im Vorschaubereich A des Effekteinstellungsfensters einen kleinen Kreis durch Ziehen bewegen.

1 Klicken Sie im Schnittfenster auf die Überblendung, um das Effekteinstellungsfenster einzublenden.

2 Verschieben Sie den kleinen Kreis im Vorschaubereich A des Effekteinstellungsfensters mit der Maus, um den Überblendungsmittelpunkt neu auszurichten. (Nicht alle Überblendungen haben einen anpassbaren Mittelpunkt.)



Standardmittelpunkt (links) und neu ausgerichteter Mittelpunkt (rechts)

So ändern Sie die Überblendungseinstellungen

1 Klicken Sie im Schnittfenster auf eine Überblendung, um sie zu markieren.

2 Passen Sie im Effekteinstellungsfenster die Einstellungen an:

Kantenauswahl Ändert die Ausrichtung und Richtung von Überblendungen. Klicken Sie auf der Miniatur der Überblendung auf einen Kantenauswahlfeil. Die Überblendung „Schiebetüren“ kann beispielsweise vertikal oder horizontal ausgerichtet werden. Eine Überblendung hat keine Kantenauswahl, wenn es für sie nur eine oder gar keine Ausrichtung gibt.

Anfang- und Endschieberegler Legt den Prozentwert in Relation zur fertigen Überblendung am Anfangs- und Endpunkt der Überblendung fest. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, um Anfang- und Endschieberegler gemeinsam zu verschieben.

Eigentliche Quellen anzeigen Zeigt die Anfangs- und Endframes der Clips an.

Rahmenbreite Passt die Breite des optionalen Rahmens der Überblendung an. Standardmäßig wird eine Überblendung nicht umrahmt. Bei einigen Überblendungen steht kein Rahmen zur Verfügung.

Rahmenfarbe Legt die Farbe eines Überblendungsrahmens fest. Doppelklicken Sie auf die Farbauswahl oder verwenden Sie die Pipette, um eine Farbe auszuwählen.

Umkehren Spielt die Überblendung rückwärts ab. So kann zum Beispiel die Überblendung Uhr (Wischen) gegen den Uhrzeigersinn abgespielt werden.

Glättungsqualität Stellt die Glätte der Überblendungskanten ein.

Benutzerdefiniert Ändert überblendungsspezifische Einstellungen. Die meisten Überblendungen weisen keine benutzerdefinierten Einstellungen auf.

Benutzerdefinierbare Überblendungen

So verwenden Sie ein Bild als Überblendungsmaske

Sie können ein Schwarzweiß-Bitmapbild als Überblendungsmaske verwenden, so dass Bild A den Schwarzanteil in der Maske und Bild B den Weißanteil in der Maske ersetzt. Wenn Sie ein Graustufenbild für die Maske verwenden, werden Pixel mit einem Grauganteil von mindestens 50 % in Schwarz und Pixel mit einem Grauganteil von weniger als 50 % in Weiß umgewandelt.



Verwendung eines Bilds als Maske bei der Überblendungserstellung.

1 Erweitern Sie im Effektfenster nacheinander die Ablagen „Videoüberblendungen“ und „Spezialeffekt“.

2 Ziehen Sie die Überblendung „Bildmaske“ aus der Ablage „Spezialeffekt“ auf einen Schnittpunkt zwischen Clips im Schnittfenster.

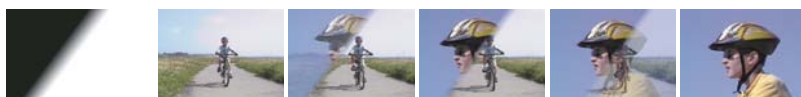
3 Klicken Sie auf „Bild wählen“ und doppelklicken Sie auf die Bilddatei, die Sie als Überblendungsmaske verwenden möchten. Das Bild wird daraufhin im Dialogfeld „Bildmaske einstellen“ angezeigt. Klicken Sie auf „OK“.

Hinweis: Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf „Benutzerdefiniert“, um das als Maske verwendete Bild zu ändern.

Um sich die Überblendung in der Vorschau anzusehen, ziehen Sie die Marke für die aktuelle Zeit durch die Überblendung im Schnittfenster.

So erstellen Sie eine Farbverlaufsüberblendung

In Adobe Premiere Pro kann ein Graustufenbild als Farbverlauf verwendet werden. Bei einem Farbverlauf füllt Bild B den schwarzen Bereich des Graustufenbilds und wird im Verlauf der Überblendung allmählich durch die einzelnen Graustufen hindurch sichtbar, bis der weiße Bereich durchsichtig wird.



Das Quellbild für die Blende (ganz links) und die sich daraus ergebende Überblendung

- 1 Erweitern Sie im Effektfenster die Ablage „Videoüberblendungen“ und die darin enthaltene Ablage „Wischen“.
- 2 Ziehen Sie die Überblendung „Farbverlauf“ aus der Ablage „Wischen“ auf den Schnittpunkt zwischen Clips im Schnittfenster.
- 3 Klicken Sie auf „Bild wählen“ und doppelklicken Sie auf die Datei, die Sie als Farbverlauf verwenden möchten. Das Bild wird daraufhin im Dialogfeld Farbverlauf einstellen angezeigt.
- 4 Legen Sie die Weichheit der Überblendungskanten fest, indem Sie den Schieberegler „Weiche Kanten“ verschieben. Je weiter Sie den Regler nach rechts verschieben, desto stärker wird Bild B durch Bild A hindurch sichtbar. Klicken Sie auf „OK“.

Hinweis: Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf „Benutzerdefiniert“, um das Farbverlaufsbild oder die Weichheit zu ändern.

Um sich die Überblendung in der Vorschau anzusehen, ziehen Sie die Marke für die aktuelle Zeit durch die Überblendung im Schnittfenster.

So verwenden Sie die Überblendung „Karten drehen“

- 1 Erweitern Sie im Effektfenster die Ablage „Videoüberblendungen“ und die darin enthaltene Ablage „GPU-Überblendungen“.
- 2 Ziehen Sie die Überblendung „Karten drehen“ aus der Ablage „GPU-Überblendungen“ auf den Schnittpunkt zwischen Clips im Schnittfenster.
- 3 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf „Benutzerdefiniert“ und legen Sie die Einstellungen für die Überblendung fest:

Rows/Columns Legt die Anzahl von Zeilen und Spalten fest, die bei einer Drehung für die Unterteilung des Bildschirms in Rechtecke verwendet werden.

Flip Order Legt fest, wie die Rechtecke gedreht werden. Beispiele für Drehreihenfolgen sind Schachbrett- oder Spiralmuster.

Axis Legt fest, ob die Rechtecke vertikal oder horizontal gedreht werden.

Kapitel 10: Audio

Arbeiten mit Audio

Audio

In Adobe Premiere Pro können Sie Audiodaten bearbeiten, Effekte hinzufügen und so viele Audiospuren in einer Sequenz vereinen, wie Ihr Computersystem zulässt. Spuren können dabei Mono-, Stereo- oder 5.1-Surround-Kanäle enthalten.

Um in Premiere Pro mit Audiodaten arbeiten zu können, müssen Sie diese zuerst in Ihr Projekt importieren oder direkt auf eine Spur aufnehmen. Sie können Audio- oder Videoclips importieren, die Audiodaten enthalten. Clips können dabei verschiedene Kanäle aufweisen: Mono (ein Audiokanal), Stereo (zwei Audiokanäle) oder 5.1 Surround (5 Audiokanäle und ein zusätzlicher Audiokanal für Niederfrequenzeffekte (LFE)).

Wenn sich die Audioclips in Ihrem Projekt befinden, können Sie sie einer Sequenz hinzufügen und genau wie Videoclips bearbeiten. Außerdem können Sie die Wellenformen der Audioclips anzeigen und im Quellmonitor zuschneiden, bevor Sie die Audiodaten einer Sequenz hinzufügen. Sie können die Lautstärke sowie Tonschwenk- und Balanceregelungen von Audiospuren direkt im Schnittfenster oder Effekteinstellungsfenster anpassen oder mithilfe des Audiomixers Änderungen in Echtzeit vornehmen. Sie können Audioclips in einer Sequenz auch Effekte hinzufügen. Wenn Sie eine komplexe Mischung mit vielen Spuren vornehmen, sollten Sie diese als Submixe und verschachtelte Sequenzen organisieren.



Wenn Sie über Adobe Audition 2.0 verfügen, können Sie den Befehl „In Adobe Audition bearbeiten“ verwenden, um eine Audiodatei zur weiteren Bearbeitung an Adobe Audition zu senden.

Siehe auch

„Aufnehmen von Audiodateien“ auf Seite 181

„Anpassen der Verstärkung und Lautstärke“ auf Seite 183

„Kanäle in Audioclips“ auf Seite 171

„Setzen Sample-basierter In- und Out-Points für Audio“ auf Seite 141

„Bearbeiten von Audiodateien in Adobe Audition“ auf Seite 198

Audiospuren in einer Sequenz

Eine Adobe Premiere Pro-Sequenz kann beliebige Kombinationen der folgenden Audiospuren enthalten:

Mono (monophon) Enthält einen Audiokanal.

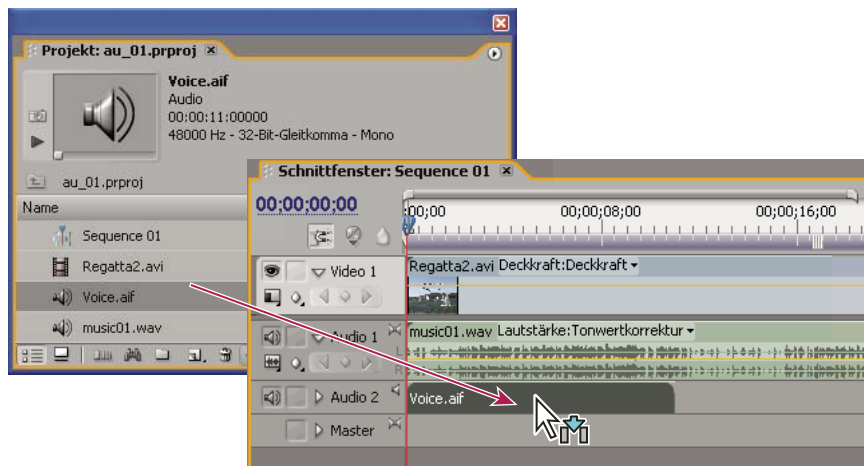
Stereo Enthält zwei Audiokanäle (Links und Rechts).

5.1 Enthält drei vordere Audiokanäle (Links, Mitte und Rechts), zwei hintere Audiokanäle bzw. Surround-Audiokanäle (Links und Rechts) und einen LFE (Low-Frequency Effects)-Kanal, der an einen Subwoofer-Lautsprecher geroutet wird.

Es können jederzeit weitere Spuren hinzugefügt oder gelöscht werden. Wenn eine Spur erstellt wurde, können Sie die dafür verwendeten Kanäle nicht mehr ändern. Eine Sequenz beinhaltet immer eine Masterspur, die die kombinierte Ausgabe für alle Spuren der Sequenz steuert. Das Format der Masterspur ist im Dialogfeld „Projekteinstellungen“ unter „Standardsequenz“ festgelegt (wählen Sie „Projekt“ > „Projekteinstellungen“ > „Standardsequenz“). Im Dialogfeld „Projekteinstellungen“ ist auch die Standardanzahl von Audiospuren einer Sequenz und die Anzahl der Kanäle in den Standardaudiospuren angegeben.

Sequenz-Audioinformationen können zwei Arten von Spuren beinhalten. Die normalen *Audio*-Spuren enthalten die eigentlichen Audiodaten. *Submix*-Spuren geben die darin vereinten Signale der Spuren wieder. Diese Spuren eignen sich gut für die Verwaltung von Mischungen und Effekten.

Obwohl jede Sequenz im Schnittfenster mit einer Standardanzahl von Audiospuren erstellt wird, fügt Adobe Premiere Pro je nach Bedarf automatisch neue Audiospuren hinzu. Dies ist hilfreich, wenn die Anzahl der übereinander gelegten Audiospuren in einer Sequenz die Anzahl an verfügbaren Spuren übersteigt oder wenn die Anzahl der Kanäle in einem Audioclip nicht mit der Anzahl der Kanäle in den Standardaudiospuren übereinstimmt.



Adobe Premiere Pro erstellt eine neue Audiospur als Anpassung an das Kanalformat eines Clips, der in das Schnittfenster gezogen wird.

Siehe auch

- „Allgemeine Einstellungen“ auf Seite 23
- „Mit Submixen arbeiten“ auf Seite 189
- „So fügen Sie Spuren hinzu“ auf Seite 111
- „So löschen Sie Spuren“ auf Seite 111
- „So benennen Sie eine Spur um“ auf Seite 111

Kanäle in Audioclips

Clips können einen Audiokanal (Mono), zwei Audiokanäle (Stereo, links und rechts) oder 5 Surround-Audiokanäle mit einem zusätzlichen Audiokanal für Effekte enthalten (5.1 Surround). Obwohl eine Sequenz beliebige Kombinationen von Clips enthalten kann, werden die Audiodaten immer gemäß dem Spurformat (Mono, Stereo oder 5.1 Surround) der Masterspur gemischt.

Mit Adobe Premiere Pro können Sie das Spurformat (also die Anordnung von Audiokanälen) eines Audioclips ändern. Es kann z. B. sein, dass Sie Audioeffekte auf unterschiedliche Weise auf einzelne Kanäle eines Stereo- oder 5.1 Surround-Clips anwenden möchten. Sie können das Spurformat von Stereo- oder 5.1 Surround-Clips so ändern, dass die Audiodaten separaten Monospuren zugeordnet werden, wenn die Clips einer Sequenz hinzugefügt werden.

Hinweis: Sie können das Spurformat eines Masterclips nur ändern, bevor Sie eine Instanz des Clips einer Sequenz hinzufügen.

Mit Adobe Premiere Pro können Sie auch die Ausgabekanäle oder Spuren für die Audiokanäle eines Clips neu zuordnen. Sie können z. B. die Daten des linken Audiokanals eines Stereoclips so zuordnen, dass sie auf dem rechten Kanal ausgegeben werden.

Siehe auch

- „So blenden Sie Audio-Wellenformen in einer Audiospur ein oder aus“ auf Seite 109
- „So teilen Sie die Kanäle eines Audioclips auf“ auf Seite 178
- „Zuordnen von Audiokanälen“ auf Seite 177

Mischen von Audiospuren und Clips

Unter *Mischen* versteht man das Abstimmen und Anpassen von Audiodaten einer Sequenz. Eine Sequenz kann auf einer oder mehreren Audiospuren Audioclips enthalten. Die bei der Audiomischung durchgeführten Aktionen können auf verschiedene Pegel einer Sequenz angewendet werden. So kann beispielsweise ein Audiopegelwert auf einen Clip und ein anderer Wert auf die Spur angewendet werden, die den Clip enthält. Eine Spur, bei der es sich eigentlich um eine verschachtelte Sequenz handelt, kann außerdem Lautstärkeinstellungen und Effekte beinhalten, die auf die Spuren der Originalsequenz angewendet wurden. Die Werte, die auf allen Ebenen angewendet wurden, werden für die endgültige Mischung kombiniert.

Sie können einen Audioclip bearbeiten, indem Sie einen Effekt auf den Clip oder auf die Spur anwenden, die den Clip enthält. Sie sollten die Anwendung von Effekten systematisch planen, um redundante oder widersprüchliche Einstellungen für denselben Clip zu vermeiden.

Siehe auch

„So nehmen Sie von einer analogen Quelle auf“ auf Seite 74

„Anwenden von Audioeffekten auf Clips“ auf Seite 193

Verarbeitungsreihenfolge für Audiodaten

Wenn Sie Sequenzen bearbeiten, verarbeitet Adobe Premiere Pro Audiodaten in der folgenden Reihenfolge:

- Verstärkungsanpassungen, die mithilfe des Befehls „Clip“ > „Audio-Optionen“ > „Audioverstärkung“ auf Clips angewendet werden.
- Effekte, die auf Clips angewendet werden.
- Spureinstellungen, die in der folgenden Reihenfolge verarbeitet werden: Pre-Fader-Effekte, Pre-Fader-Sends, Stumm, Fader, Aussteuerung, Post-Fader-Effekte, Post-Fader-Sends und dann Tonschwenk/Balance-Position.
- Die Spurausgabelautstärke, von links nach rechts im Audiomixer, von den Audiospuren zu den Submixspuren und schließlich zur Masterspur.

Hinweis: Der standardmäßige Signalweg kann durch Sends oder durch Ändern der Ausgabeeinstellungen einer Spur modifiziert werden.

Siehe auch

„So senden Sie eine Spur an einen Submix“ auf Seite 190

Audioarbeitsbereich

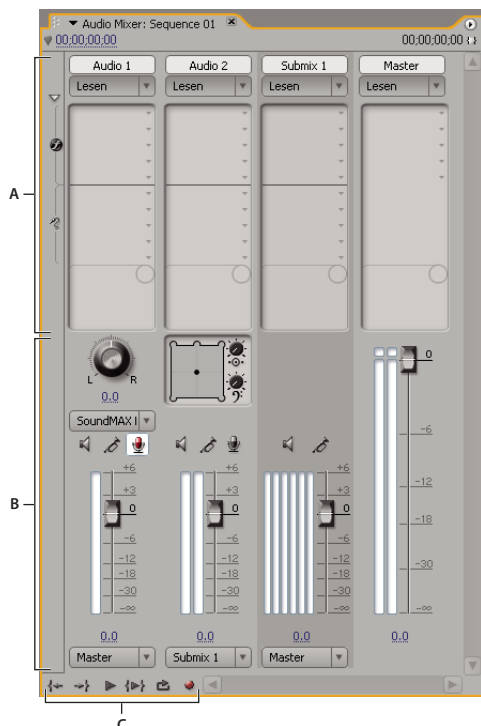
Adobe Premiere Pro verfügt über einen vorkonfigurierten Audio-Arbeitsbereich mit übersichtlich und benutzerfreundlich angeordneten Optionen.

Wählen Sie „Fenster“ > „Arbeitsbereich“ > „Audio“, um den Arbeitsbereich zu öffnen.



Sie können die Anordnung der Fenster ändern und dann „Fenster“ > „Arbeitsbereich“ > „Arbeitsbereich speichern“ wählen, um die geänderte Konfiguration als Ihren eigenen Audio-Arbeitsbereich zu speichern. Geben Sie im Dialogfeld „Arbeitsbereich speichern“ einen Namen für den Arbeitsbereich ein, bevor Sie auf die Schaltfläche „Speichern“ klicken.

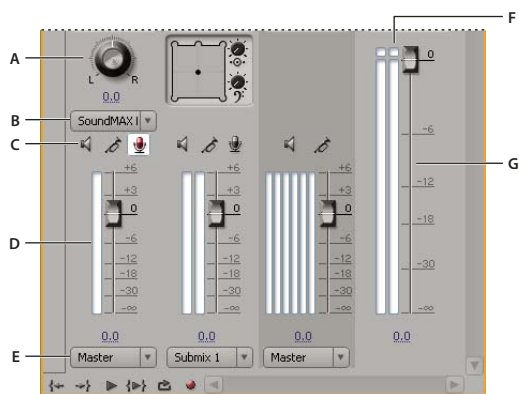
Audio Mischer



Audiomixer

A. Spurbereich B. Steuerelementbereich C. Wiedergabe-Steuerelemente

Im Audiomixer können Sie Einstellungen anpassen, während Sie sich die Audiospuren anhören und die Videospuren ansehen. Jede Spur im Audiomixer entspricht einer Spur im Schnittfenster der aktiven Sequenz. Die Audiospuren des Schnittfensters werden im Mischpultlayout angezeigt. Die Bezeichnung der Spuren befindet sich oben im Audiomixer. Sie können eine Spur umbenennen, indem Sie auf den Namen doppelklicken. Sie können den Audiomixer auch verwenden, um Audiodaten direkt in die Spuren einer Sequenz aufzunehmen.



Audio Mischer

A. Tonschwenk-/Balanceregler B. Eingabekanal der Spur C. Schaltflächen für Spur stummschalten/Solo-Spur/Spur zur Aufnahme aktivieren D. VU-Anzeige und Fader E. Zugewiesene Ausgabe der Spur F. Übersteuerungsanzeige G. Master-VU-Anzeige und Fader

Der Audiomixer zeigt standardmäßig alle Audiospuren sowie den Master-Fader an und die VU-Anzeige überwacht die Pegel der Ausgangssignale. Es werden nur die Spuren der aktiven Sequenzen angezeigt, nicht alle Spuren des Projekts. Wenn Sie einen Master-Projektmix aus mehreren Sequenzen zusammenstellen möchten, richten Sie eine Mastersequenz ein und verschachteln andere Sequenzen in der Mastersequenz.



Wiedergabe-Steuer-elemente im Audiomixer

A. Zu In-Point gehen B. Zu Out-Point gehen C. AbspielenStopp D. Von In bis Out abspielen E. Schleife F. Aufnehmen

Sie können eine separate Audio-Aussteuerungsanzeige öffnen und in Ihrem Arbeitsbereich an einer beliebigen Stelle verankern, damit Sie die Audibearbeitung jederzeit überwachen können, auch wenn das vollständige Audiomixerfenster nicht geöffnet ist oder wenn der Master-Fader-Bereich gerade nicht sichtbar ist. In der Audio-Aussteuerungsanzeige wird die Audioanzeige des Masterbereichs im Audiomixer widerspiegelt. Es wird jedoch nicht die Audioausgabe des Aufnahme Fensters oder des Quell- bzw. Referenzmonitors angezeigt.

Wenn Sie auf eine Spur im Audiomixer einen Effekt in Form eines VST-Plug-Ins anwenden, können Sie im Bereich „Effekte und Sends“ auf den Effekt doppelklicken, um ein separates VST-Bearbeitungsfenster mit den entsprechenden Optionen zu öffnen.



Audiomixer

A. Timecode B. Automatisierungsmodus C. Effekte D. Sends E. Effekt- oder Send-Option F. Menü „Fenster“ G. Programmdauer (In/Out)
H. Spurname

Siehe auch

„So nehmen Sie von einer analogen Quelle auf“ auf Seite 74

„Arbeiten mit VST-Effekten“ auf Seite 195

So passen Sie den Audiomixer an

- Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü des Audiomixerfensters:
 - Um bestimmte Spuren aus- oder einzublenden, wählen Sie die Option „Spuren anzeigen/ausblenden“. Markieren Sie mittels der Optionen die anzuzeigenden Spuren und klicken Sie auf „OK“.
 - Um auf der VU-Anzeige die Eingangspegel des Geräts und nicht die Spurpegel in Adobe Premiere Pro anzuzeigen, wählen Sie „Aussteuerungsanzeige nur für Eingang“. Wenn diese Option ausgewählt ist, können Sie immer noch die Audiodaten in Adobe Premiere Pro für alle Spuren überwachen, die nicht aufgenommen werden.
 - Um die Zeit in Audioeinheiten und nicht in Videoframes anzuzeigen, wählen Sie „Audioeinheiten“. Sie können die Zeit in Audioeinheiten oder Millisekunden anzeigen. Wenn Sie das Anzeigeformat ändern möchten, wählen Sie „Projekt“ > „Projekteinstellungen“ > „Allgemein“. Durch Auswahl der Option „Audioeinheiten“ wird das Anzeigeformat für die Zeit im Audiomixer-, Programm- und Schnittfenster geändert.
 - Um den Bereich „Effekte und Sends“ zu öffnen, klicken Sie links im Audiomixer auf das Dreieck „Effekte und Sends anzeigen/ausblenden“. Wenn Sie einen Effekt oder Send hinzufügen möchten, klicken Sie im Bereich „Effekte und Sends“ auf das Dreieck „Effektauswahl“ oder „Zugewiesene Auswahl senden“ und wählen dann einen Eintrag aus dem Einblendmenü.

Hinweis: Wenn Sie nicht alle Spuren sehen können, die angezeigt werden müssten, kann es sein, dass sich diese hinter den Rändern des Audiomixerfensters befinden. Ändern Sie die Größe des Audiomixerfensters oder führen Sie einen horizontalen Bildlauf durch.

So überwachen Sie im Audiomixer bestimmte Spuren

- ❖ Klicken Sie für die entsprechenden Spuren auf die Schaltfläche „Solo-Spur“.

Während der Wiedergabe werden nur die Spuren überwacht, für die die Schaltfläche „Solo-Spur“ aktiviert ist.

Hinweis: Sie können eine Spur auch mithilfe der Schaltfläche „Spur stummschalten“ stummschalten. Wenn Sie festlegen möchten, welche Spuren während der Bearbeitung zu hören sein sollen, sollten Sie diese mithilfe des Lautsprechersymbols im Schnitffenster auswählen. Verwenden Sie die Schaltfläche „Spur stummschalten“ nur für die automatisierte Steuerung.

So öffnen Sie eine separate Audio-Aussteuerungsanzeige

- ❖ Wählen Sie „Fenster“ > „Audio-Master-Aussteuerung“

Anzeigen von Audiodaten

Adobe Premiere Pro bietet mehrere Ansichten für dieselben Audiodaten, so dass Sie die Audioeinstellungen aller Clips und Spuren bequem anzeigen und bearbeiten können. Im Audiomixer und Schnitffenster können Sie die Lautstärke oder Effekte für Spuren und Clips anzeigen und bearbeiten. Achten Sie darauf, dass die Spuranzeige auf „Spur-Keyframes einblenden“ oder „Spurumfang einblenden“ gesetzt ist.

Die Audiospuren im Schnitffenster enthalten zusätzlich Wellenformen, also eine zeitabhängige grafische Darstellung der Audiodaten eines Clips. Durch die Höhe der Wellenform wird die Amplitude (Laut-Wert oder Leise-Wert) der Audiodaten dargestellt. Je größer die Wellenform, desto lauter die Audiodaten. Die Anzeige der Wellenformen einer Audiospur ist nützlich, um in einem Clip bestimmte Audiodaten einfacher finden zu können.

Um eine Wellenform anzuzeigen, erweitern Sie die Audiospur, indem Sie neben dem Namen der Audiospur auf das Dreieck klicken.



Daraufhin wird die Audiospur erweitert und die Audio-Wellenform wird angezeigt.

Siehe auch




„Audio Mischer“ auf Seite 173

„Wissenswertes über das Schnitffenster“ auf Seite 105

So zeigen Sie Audioclips an


Im Schnitffenster können Sie die Zeitdiagramme für „Lautstärke“, „Stumm“ oder „Tonschwenk“ sowie die Wellenform eines Audioclips anzeigen. Sie können einen Audioclip auch im Quellmonitor anzeigen. Dies ist gut geeignet, um die In- und Out-Points genau festzulegen. Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, die Sequenzzeit in Audioeinheiten statt in Frames anzuzeigen, was vorteilhaft ist, wenn Sie Audiodaten in kleineren Schritten als Frames bearbeiten möchten.

- ❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um die Audio-Wellenform eines Clips im Schnitffenster anzuzeigen, klicken Sie auf das Dreieck links neben dem Namen der Audiospur und klicken Sie dann unterhalb des Symbols „Spurausgabe aktivieren/deaktivieren“  auf das Symbol „Anzeigestil festlegen“ . Wählen Sie anschließend die Option „Wellenform einblenden“.
- Um einen Audioclip im Quellmonitor anzuzeigen, wenn sich der Clip im Schnitffenster befindet, doppelklicken Sie auf den Clip.
- Um einen Audioclip im Quellmonitor anzuzeigen, wenn sich der Clip im Projektfenster befindet, ziehen Sie den Clip auf den Quellmonitor. Wenn ein Clip Video- und Audiodaten enthält, können Sie die Audiodaten im Quellmonitor anzeigen, indem Sie mehrmals auf die Schaltfläche „Aufnahme: Audio und Video aktivieren/deaktivieren“ klicken, bis das Symbol für die Audioaufnahme  angezeigt wird.


So zeigen Sie die Zeit in Audioeinheiten an

- ❖ Wählen Sie im Audiomixer, im Programmmonitor, im Quellmonitor oder im Schnitffenster die Option „Audioeinheiten“ aus dem Fenstermenü.

 Sollen bei der Anzeige einer Audio-Wellenform im Schnittfenster mehr Details zur Lautstärke dargestellt werden, vergrößern Sie die Spurhöhe. Um die Zeit in kleineren Einheiten anzuzeigen, wählen Sie Audioeinheiten als Anzeigeformat.

Schnelle Audioanpassungen

Adobe Premiere Pro verfügt zwar über einen Audiomixer mit zahlreichen Funktionen, bei einigen Vorgängen werden Sie jedoch viele der Optionen nicht benötigen. Beispiel: Sie möchten einen Rohschnitt aus Video- und Audiodaten erstellen, die zusammen aus DV-Originalmaterial aufgenommen wurden, und die Ausgabe soll an Stereospuren erfolgen. Halten Sie sich in so einem Fall an folgende Richtlinien:

- Beginnen Sie mit der Master-Aussteuerungsanzeige und dem Lautstärke-Fader im Audiomixer. Wenn der Audiowert zu weit unter 0 dB liegt oder zu hoch ist (und die rote Übersteuerungsanzeige angezeigt wird), passen Sie den Pegel der Clips bzw. Spuren je nach Bedarf an.
- Wenn Sie den Ton einer Spur vorübergehend stummschalten möchten, klicken Sie im Audiomixer auf die Schaltfläche „Spur stummschalten“ oder klicken Sie im Schnittfenster auf das Symbol „Spurausgabe aktivieren/deaktivieren“ . Wenn Sie weitere Spuren stummschalten möchten, klicken Sie im Audiomixer auf die Schaltfläche „Solo“.
- Bei Anpassungen der Audiodaten müssen Sie stets festlegen, ob die Änderung auf die gesamte Spur oder auf einzelne Clips angewendet werden soll. Audio -Spuren und -clips werden auf unterschiedliche Weisen bearbeitet.
- Wenn Sie nur bestimmte Informationen anzeigen und Platz auf dem Bildschirm sparen möchten, verwenden Sie den Befehl „Spuren anzeigen/ausblenden“. Wenn Sie keine Effekte und Sends verwenden möchten, können Sie sie durch Klicken auf das Dreieck am linken Rand des Audiomixers ausblenden.

Siehe auch

„Anpassen der Verstärkung und Lautstärke“ auf Seite 183

„Mischen von Audiospuren und Clips“ auf Seite 172

Arbeiten mit Clips, Kanälen und Spuren

So extrahieren Sie Audiodaten aus Clips

Sie können Audiodaten aus Clips extrahieren und in Ihrem Projekt neue Audiomasterclips erzeugen. Die Originalversionen der Masterclips werden beibehalten. Die Quellkanalzuordnungen, die Verstärkung, die Geschwindigkeit, die Dauer und das interpretierte Filmmaterial der ursprünglichen Masterclips werden auf die neu extrahierten Audioclips angewendet.

- 1 Wählen Sie im Projektfenster einen oder mehrere Clips aus, die Audiodaten enthalten.
- 2 Wählen Sie „Clip“ > „Audio-Optionen“ > „Audio extrahieren“.

Adobe Premiere Pro legt neue Audiodateien an, die die extrahierten Audiodaten enthalten. An das Ende der Dateinamen der neuen Audioclips wird das Wort „Extrahiert“ angehängt.

So rendern und ersetzen Sie Audiodaten in einer Sequenz

Sie können einen Audioclip in einer Sequenz auswählen und einen neuen Audioclip erzeugen, der den von Ihnen gewählten Clip ersetzt. Der neue Audioclip enthält alle Bearbeitungen und Effekte, die Sie auf den Originalclip der Sequenz angewendet haben. Wenn Sie den Originalclip der Sequenz zugeschnitten haben, enthält der neue Clip nur die Audiodaten des jeweiligen Zuschnitts, nicht die gesamten Audiodaten des Masterclips.

- 1 Wählen Sie in einer Sequenz einen Audioclip.
- 2 Wählen Sie „Clip“ > „Audio-Optionen“ > „Rendern und ersetzen“.

Es wird ein neuer Audioclip erstellt, der den ausgewählten Audioclip ersetzt. Der Masterclip (entweder ein Audioclip oder ein Videoclip mit Audiodaten) im Projektfenster bleibt davon unberührt.

Zuordnen von Audiokanälen

Sie können definieren, wie die Audiodaten eines Clips Kanälen und Audiospuren zugeordnet werden, wenn der Clip einer Sequenz hinzugefügt oder im Quellmonitor angezeigt wird. Die Zuordnung wird auf Clips im Projektfenster über den Befehl „Zuordnung des Quellkanals“ angewendet. Sie können diesen Befehl auf mehrere Masterclips anwenden. Bei Verwendung des Befehls stehen im Dialogfeld „Zuordnung des Quellkanals“ folgende Steuerelemente zur Verfügung:

Spurformat Legt die Art der Spur fest, in der die Audiokanäle des Clips gruppiert sind: Mono, Stereo, Mono als Stereo oder 5.1 Surround. Wenn Sie das Spurformat eines Masterclips von „Stereo“ oder „5.1 Surround“ in „Mono“ ändern, ordnet Adobe Premiere Pro jeden Kanal einer separaten Monospur zu. Wenn Sie den Clip der Sequenz hinzufügen, sind die Clips auf den separaten Monospuren miteinander verknüpft. Weitere Informationen zu Verknüpfungen mehrerer Clips finden Sie unter „Verknüpfen mehrerer Audioclips“ auf Seite 179

Aktivieren Aktiviert bzw. deaktiviert einen Audioquellkanal. Wenn Sie der Sequenz einen Clip hinzufügen, werden dem Schnittfenster nur die aktivierten Kanäle hinzugefügt. Das Deaktivieren eines Quellkanals verhindert zudem das Austauschen des Ausgabekanals durch einen anderen Quellkanal.

Quellkanal Gibt die Originalkanäle der Audiodaten des Clips an.

Spur Zeigt die Reihenfolge an, in der die Kanäle dem Schnittfenster hinzugefügt werden.

Hinweis: Die Zahlen unter „Spur“ stimmen nicht mit den Audiospurnummern überein.

Kanal Zeigt den Kanaltyp an, dem der Quellkanal zugeordnet ist.

Schaltfläche und Schieberegler „Abspielen“ Mit diesem Steuerelement können Sie die Audiodaten des gewählten Quellkanals in einer Vorschau prüfen. Dies ist auch möglich, wenn ein Quellkanal deaktiviert ist. Die Schaltfläche „Abspielen“ und der dazugehörige Schieberegler sind nicht verfügbar, wenn Sie den Befehl „Zuordnung des Quellkanals“ auf mehrere Masterclips anwenden.

Sie sollten auch Audio-Quellkanäle zuweisen, bevor Sie einer Sequenz einen Clip hinzufügen. Wenn Sie den Befehl „Zuordnung des Quellkanals“ auf einen Masterclip anwenden, der einer Sequenz hinzugefügt wurde, können Sie lediglich die Ausgabespuren und die Kanäle zwischen den Quellkanälen austauschen. Die Steuerelemente „Spurformat“ und „Aktivieren“ stehen nicht zur Verfügung. Auf diese Weise wird verhindert, dass die Gesamtkonfiguration des Masterclips nicht mehr mit den Instanzen des Masterclips synchron ist, die sich bereits in einer Sequenz befinden.

So ordnen Sie Audiokanäle in einem Clip zu

Mit Adobe Premiere Pro können Sie angeben, wie die Audiodaten eines Clips den Kanälen in Audiospuren zugeordnet werden.

1 Markieren Sie im Projektfenster einen oder mehrere Clips mit Audiodaten und wählen Sie „Clip“ > „Audio-Optionen“ > „Zuordnung des Quellkanals“.

Hinweis: Wenn Sie mehr als einen Audioclip markieren, sollten Sie sicherstellen, dass alle gewählten Clips das gleiche Spurformat aufweisen.

2 Führen Sie im Dialogfeld „Zuordnung des Quellkanals“ je nach Bedarf die folgenden Schritte aus:

- Um die Audiodaten einem anderen Spurformat zuzuordnen, klicken Sie auf das gewünschte Format (Mono, Stereo, Mono als Stereo oder 5.1).
- Um einen Audiokanal zu aktivieren oder zu deaktivieren, aktivieren bzw. deaktivieren Sie für den Quellkanal entsprechend die Option „Aktiviert“. Wenn Sie der Sequenz einen Clip hinzufügen, werden dem Schnittfenster nur die aktivierten Kanäle hinzugefügt.
- Um einen Quellkanal einer anderen Ausgabespur oder einem anderen Ausgabekanal zuzuordnen, ziehen Sie ein Spur- oder Kanalsymbol von einer Quellkanalzeile in eine andere Quellkanalzeile. Auf diese Weise werden die Ausgabekanäle bzw. -spuren für die beiden Kanäle ausgetauscht.

Hinweis: Wenn Sie einen Clip mit neu zugeordneten Quellkanälen im Effekteinstellungsfenster anzeigen, werden die Spuren in aufsteigender Reihenfolge aufgeführt, die jeweiligen Quellkanäle werden jedoch durch die Zuordnung bestimmt.

- Um den Ausgabekanälen bei 5.1 Surround weniger als sechs Quellkanäle zuzuordnen, ziehen Sie das Kanalsymbol aus einer Quellkanalzeile in eine andere Quellkanalzeile oder klicken Sie auf das Symbol für den 5.1-Kanal, bis der Quellkanal dem gewünschten Ausgabekanal zugeordnet ist.

- Um eine Vorschau der Audiodaten eines Kanals anzuzeigen, markieren Sie den Quellkanal und klicken Sie auf die Schaltfläche „Abspielen“ oder verwenden Sie den Schieberegler.

3 Klicken Sie auf „OK“, um die Zuordnung des Quellkanals auf die Audiodaten des Clips anzuwenden.

Spurformate für die Zuordnung von Audio-Quellkanälen

Mono Ordnet die Audio-Quellkanäle so zu, dass sie sich auf separaten Mono-Audiospuren befinden, wenn der Clip einer Sequenz hinzugefügt wird. Sie können das Mono-Spurformat auf Clips mit einer beliebigen Anzahl von Audiokanälen anwenden.

Stereo Ordnet die Audio-Quellkanäle so zu, dass sich jeweils Kanalpaare auf separaten Stereo-Audiospuren befinden, wenn der Clip einer Sequenz hinzugefügt wird. Sie können das Stereo-Spurformat auf Clips mit einer beliebigen Anzahl von Audiokanälen anwenden. Wenn der Clip jedoch eine ungerade Anzahl von Kanälen enthält, wird ein Kanal ohne Audiodaten angelegt, der dann das Paar mit dem übrig gebliebenen Kanal bildet, wenn der Clip einer Sequenz hinzugefügt wird.

Mono als Stereo Ordnet die Audio-Quellkanäle so zu, dass sie sich auf separaten Stereo-Audiospuren befinden, wenn der Clip einer Sequenz hinzugefügt wird. Adobe Premiere Pro dupliziert die Audiodaten von Mono-Quellkanälen und belegt damit jeweils den linken und rechten Kanal von Stereospuren. Sie können das Format „Mono als Stereo“ auf Clips mit einer beliebigen Anzahl von Audiokanälen anwenden.

5.1 Ordnet die Audio-Quellkanäle so zu, dass eine oder mehrere Gruppen aus sechs Kanälen in separaten 5.1 Surround-Audiokanälen platziert werden, wenn der Clip dem Schnittfenster hinzugefügt wird. Wenn die Anzahl der Quellkanäle keinem Vielfachen der Zahl 6 entspricht, erstellt Adobe Premiere Pro eine 5.1 Surround-Spur ohne Audiodaten auf einem oder mehreren Kanälen, wenn der Clip dem Schnittfenster hinzugefügt wird.

Siehe auch

„Zuordnung der Audiodaten“ auf Seite 183

So teilen Sie die Kanäle eines Audioclips auf

Der Befehl „Aufteilen auf Monoclips“ erstellt aus den Stereo- oder 5.1 Surround-Audiodaten eines Monoaudioclips. Beim Aufteilen eines Stereoclips entstehen zwei Monoaudioclips, also jeweils einer für jeden Kanal. Gleichmaßen entstehen durch das Aufteilen eines 5.1 Surround-Clips sechs Monoaudioclips, ein Clip für jeden der fünf Kanäle plus ein Clip für den LFE-Kanal. Der ursprüngliche Masterclip bleibt immer erhalten.

- 1 Wählen Sie im Projektfenster einen Stereo- oder einen 5.1 Surround-Audioclip aus.
- 2 Anschließend wählen Sie „Clip“ > „Audio-Optionen“ > „Aufteilen auf Monoclips“.

Die neu erstellten Dateien erhalten Dateinamen, die sich aus dem Namen des Originalclips gefolgt von den Kanalnamen zusammensetzen. Ein Stereoaudioclip mit der Bezeichnung „Zoom“ wird beispielsweise in zwei Dateien mit den Bezeichnungen „Zoom links“ und „Zoom rechts“ aufgeteilt.



Der Befehl „Aufteilen auf Monoclips“ erstellt jedoch keine verknüpften Clips. Wenn Sie verknüpfte Monoclips erstellen möchten, verwenden Sie den Befehl „Zuordnung des Quellkanals“.

Siehe auch

„Verknüpfen mehrerer Audioclips“ auf Seite 179

So verwenden Sie einen Monoclip als Stereoclip

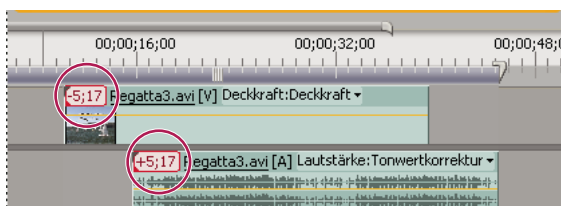
Es ist zuweilen sinnvoll, einen Monoaudioclip als Stereoclip zu verwenden. Mithilfe der Funktion „Zuordnung des Quellkanals“ können Sie einen Monoclip auf ein Paar aus linkem und rechtem Stereokanal anwenden.

- 1 Wählen Sie im Projektfenster einen Monoclip aus.
- 2 Wählen Sie „Clip“ > „Audio-Optionen“ > „Zuordnung des Quellkanals“.
- 3 Wählen Sie im Dialogfeld „Zuordnung des Quellkanals“ den Befehl „Mono als Stereo“.

Wichtig: Sie können den Befehl „Zuordnung des Quellkanals“ nur im Projektfenster auf einen Monoclip anwenden, bevor der Clip im Schnittfenster angezeigt wird. Sie können eine Clipinstanz nicht in das Stereoformat konvertieren, wenn diese in einer Monoaudiospur verwendet wird.

Verknüpfen mehrerer Audioclips

In Adobe Premiere Pro können Sie einen Videoclip mit mehreren Audioclips oder mehrere Audioclips untereinander verknüpfen. Verknüpfte Clips bleiben jeweils synchron, wenn Sie sie verschieben oder im Schnittfenster zuschneiden. Sie können auf alle Kanäle der verknüpften Clips Audioeffekte anwenden, z. B. Lautstärke- und Tonschwenkeffekte. Wenn Sie einen der verknüpften Clips ohne die dazugehörigen Clips verschieben, wird durch entsprechende Symbole angezeigt, dass die Clips nicht mehr synchron sind.



Für verknüpfte Clips wird jeweils angezeigt, wenn sie nicht mehr synchron sind.

Hinweis: Eine Verknüpfung mehrerer Clips darf jeweils nur einen Videoclip enthalten.

Die Audioclips für eine Verknüpfung mehrerer Clips müssen den gleichen Kanaltyp aufweisen und jeder Clip muss sich auf einer separaten Spur befinden. Wenn Clips bereits verknüpft sind, z. B. ein Audioclip mit einem Videoclip, muss diese Verknüpfung zunächst gelöst werden.

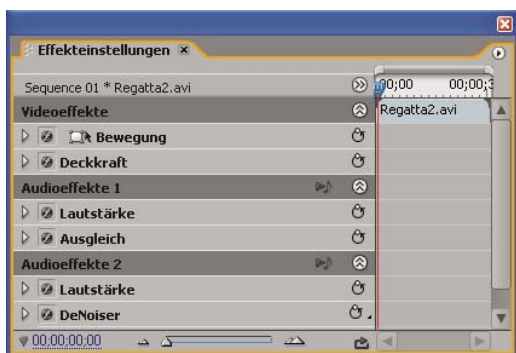
Wenn Sie Audioclips in einer Sequenz verknüpfen, verknüpfen Sie damit nur die Instanzen der Masterclips. Die ursprünglichen Masteraudioclips im Projektfenster bleiben davon unberührt.

Sie können Verknüpfungen mehrerer Clips im Quellmonitor anzeigen und zuschneiden. Um eine Spur aus der Verknüpfung mehrerer Clips anzuzeigen, wählen Sie diese aus dem Einblendmenü „Spur“. Im Quellmonitor können Sie nur einen Kanal gleichzeitig anzeigen und abspielen. Wenn die verknüpften Clips Marken enthalten, sind im Schnittfenster des Quellmonitors jeweils nur die Marken für die angezeigte Spur sichtbar. Wenn im Quellmonitor eine Verknüpfung mehrerer Clips aus dem Projektfenster angezeigt wird, können Sie die Schaltfläche „Überlagern“ oder „Einfügen“ verwenden, um die verknüpften Clips im Schnittfenster separaten Spuren hinzuzufügen.



Auswählen einer Spur mit einer Verknüpfung mehrerer Clips im Quellmonitor

Im Effekteinstellungsfenster werden alle Video- und Audiospuren einer Verknüpfung mehrerer Clips angezeigt, wobei die angewendeten Effekte nach Spur gruppiert sind. Sie können Effekte aus dem Effekteinstellungsfenster auf eine Gruppe im Effekteinstellungsfenster anwenden.



Anzeige der Effekte im Effekteinstellungsfenster, die auf Audiospuren einer Verknüpfung mehrerer Clips angewendet wurde.

Siehe auch

„Verbinden von Video- und Audioclips im Schnittfenster“ auf Seite 142

„So bearbeiten Sie eine Verknüpfung mehrerer Clips im Quellmonitor“ auf Seite 180

So verknüpfen Sie Audioclips im Schnittfenster

Im Schnittfenster können Sie mehrere Audioclips mit einem Videoclip verknüpfen oder Sie können mehrere Audioclips miteinander verknüpfen. Denken Sie daran, dass Sie im Schnittfenster nur Instanzen der Masterclips verknüpfen. Die ursprünglichen Masterclips im Projektfenster werden nicht verknüpft.

- 1 (Optional) Markieren Sie ggf. die verknüpften Audio- und Videoclips und wählen Sie „Clip“ > „Verknüpfung aufheben“.

Hinweis: Wenn Sie einen Videoclip mit mehreren Audioclips verknüpfen, müssen Sie zuerst dessen Verknüpfung mit den Originalaudiodaten aufheben. Anderenfalls können Sie die Clips nur gruppieren.

- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, wenn Sie einen Videoclip und mehrere Audioclips auf separaten Spuren im Schnittfenster auswählen möchten.
- Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, wenn Sie mehrere Audioclips auf separaten Spuren im Schnittfenster auswählen möchten.

Alle Audioclips müssen das gleiche Spurformat aufweisen (Mono, Stereo oder 5.1 Surround).

- 3 Wählen Sie „Clip“ > „Verknüpfen“.

Siehe auch

„So gruppieren Sie Clips“ auf Seite 131

So bearbeiten Sie eine Verknüpfung mehrerer Clips im Quellmonitor

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Doppelklicken Sie im Projektfenster auf einen verknüpften Masterclip.
- Doppelklicken Sie im Schnittfenster auf einen verknüpften Clip.

- 2 Wählen Sie im Menü „Spur“ eine Spur, um einen bestimmten Kanal anzuzeigen.

- 3 (Optional) Geben Sie für eine Spur die In- und Out-Points an. Das Ergebnis hängt davon ab, ob die Verknüpfung mehrerer Clips aus dem Projektfenster oder dem Schnittfenster stammt:

- Bei einer Verknüpfung mehrerer Clips aus dem Projektfenster führt das Festlegen der In- und Out-Points für eine Spur dazu, dass alle verknüpften Clips die gleichen In- und Out-Points erhalten. Die Clips weisen außerdem alle die gleiche Dauer auf.
- Bei einer Verknüpfung mehrerer Clips aus dem Schnittfenster führt das Festlegen der In- und Out-Points für eine Spur dazu, dass der gleiche Zuschnitt auf die In- und Out-Points der anderen verknüpften Spuren angewendet wird. Die In-

und Out-Points der verknüpften Spuren unterschiedlicher Dauer sind also nicht identisch. Die In- und Out-Points der verknüpften Clips sind nur dann identisch, wenn sie auch die gleiche Dauer aufweisen.

- 4** (Optional) Wenn im Quellmonitor verknüpfte Clips aus dem Projektfenster angezeigt werden, klicken Sie auf das Symbol „Einfügen“ oder „Überlagern“, um die Verknüpfung mehrerer Clips einer Sequenz hinzuzufügen. Jeder verknüpfte Clip wird auf einer separaten Spur angezeigt.

Siehe auch

„Verknüpfen mehrerer Audioclips“ auf Seite 179

Aufnehmen von Audiodaten

Aufnehmen von Audiodateien

Mit Adobe Premiere Pro können Sie direkt im Schnittfenster aufnehmen. Sie können in eine Audiospur einer neuen Sequenz oder in eine neue Audiospur einer vorhandenen Sequenz aufnehmen. Die Aufnahme wird als Audioclip gespeichert und Ihrem Projekt hinzugefügt.

Vor dem Aufnehmen von Audiodaten sollten Sie sich vergewissern, dass Ihr Computer über einen Soundeingang verfügt. Adobe Premiere Pro unterstützt ASIO-Geräte (Audio Stream Input Output). Es gibt viele ASIO-Geräte, die Anschlüsse für Lautsprecher, Mikrofonkabel und Breakout-Boxen besitzen.

Wenn der Computer über ein ASIO-Gerät zum Anschluss von Toneingabegeräten verfügt, müssen Sie die in Windows XP festgelegten Geräteeinstellungen und Eingangspegeloptionen prüfen. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Hilfe Ihres Betriebssystems.

Geben Sie in Adobe Premiere Pro im Dialogfeld mit den Voreinstellungen des Audiogeräts die Standardeinstellungen für den Eingangskanal bei der Aufnahme an.

Wenn Sie Ihre Soundgeräte angeschlossen und alle vorbereitenden Einstellungen vorgenommen haben, können Sie mit dem Audiomixer von Adobe Premiere Pro Audiodaten aufnehmen. Passen Sie die Überwachungsebene mit den Steuerelementen im Audiomixer an. Durch die Aufnahme wird ein Audioclip angelegt, der dem Schnittfenster und dem Projektfenster hinzugefügt wird.

Siehe auch

„So nehmen Sie Audiodaten auf“ auf Seite 182

„Digitalisieren analoger Audiodaten“ auf Seite 73

So bereiten Sie den Eingangskanal für die Aufnahme vor

Wenn Sie eine Spur für die Aufnahme aktivieren, kann die Spur vom Kanal des Standardgeräts aufgenommen werden, das im Dialogfeld mit den Voreinstellungen des Audiogeräts angegeben ist. In diesem Dialogfeld steht auch die Schaltfläche „ASIO-Einstellungen“ zur Verfügung, mit deren Hilfe Sie die an Ihren Computer angeschlossenen Audioeingänge aktivieren können. Submix- und Masterspuren empfangen die Audiodaten immer von Spuren innerhalb der Sequenz. Daher stehen die Optionen für Aufnahme und Spureingabe hierfür nicht zur Verfügung.

- ❖ Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Audiogeräte“ und nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor:


Standardgerät Legt fest, welches angeschlossene Audiogerät Signale an Adobe Premiere Pro sendet und von dort empfängt. Wählen Sie die ASIO-Treiber für Ihr Audiogerät. Wenn vom Hersteller der Soundkarte keine ASIO-Treiber mitgeliefert wurden, können Sie als Einstellung den standardmäßigen Premiere Pro-Windows-Soundtreiber wählen. Damit ein Gerät zur Verfügung steht, muss ein aktueller Treiber ordnungsgemäß unter Windows installiert sein. Des Weiteren muss der Gerätetreiber mit dem ASIO (Audio Stream Input Output)-Standard kompatibel sein, wenn Sie mehr als zwei Stereokanäle für die Eingabe verwenden oder 5.1 Surround-Audio überwachen möchten. Ist der Treiber nicht

kompatibel, stehen nur Stereoeingänge und -ausgänge zur Verfügung, und zwar unabhängig davon, wie viele Geräteeingänge und -ausgänge angeschlossen sind.

ASIO-Einstellungen Legt die ASIO-Einstellungen für das ausgewählte Gerät fest. Die Einstellungen in diesem Dialogfeld werden vom Gerät und dem Treiber bereitgestellt und nicht von Adobe Premiere Pro. Informationen finden Sie in der Dokumentation für das verwendete ASIO-Gerät und den Treiber.

So nehmen Sie Audiodaten auf

Wenn die Audiogeräte auf Ihrem Computer eingerichtet sind und in Premiere Pro im Dialogfeld mit den Voreinstellungen des Audiogeräts das entsprechende Audioeingabegerät angegeben ist, können Sie mit der Aufnahme beginnen.

- 1 Vergewissern Sie sich, dass das Eingabegerät (Mikrofon oder anderes Audiogerät) richtig an den Computer angeschlossen ist.
- 2 (Optional) Um bei der Aufnahme die Stummschaltung zu verwenden, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Audio“ und dann im Dialogfeld „Voreinstellungen“ die Option „Eingabe während der Schnittpfensteraufnahme stummschalten“. Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfeld zu schließen.
- 3 Klicken Sie im Audiomixer für die Spur auf das Symbol „Spur zur Aufnahme aktivieren“ , auf der Sie die Audiodaten aufnehmen möchten.


Wichtig: Vergewissern Sie sich, dass sich das Spurformat für die aufzunehmenden Audiodaten eignet. Wenn Sie z. B. Sprache mit einem Einzelmikrofon aufnehmen, sollten Sie auf einer Monoaudiospur aufnehmen.



- 4 Wählen Sie im Einblendmenü „Eingabekanal der Spur“ den Eingabekanal für die Aufnahme.

Hinweis: Das Einblendmenü „Eingabekanal der Spur“ wird geöffnet, wenn Sie auf das Symbol „Spur zur Aufnahme aktivieren“ klicken.

- 5 Wiederholen Sie die Schritte 3 und 4 jeweils, wenn Sie auf mehrere Spuren aufnehmen.

- 6 (Optional) Erstellen Sie eine neue Sequenz.

Hinweis: Es ist auch möglich, in eine vorhandene Sequenz aufzunehmen. Dies ist z. B. erforderlich, wenn Sie Filmkommentar aufnehmen möchten. Sie können Ihre Stimme aufnehmen, während Sie sich die Wiedergabe der Sequenz ansehen. Wenn Sie Filmkommentar für eine bereits vorhandene Sequenz aufnehmen, ist es ratsam, im Audiomixer für die verwendete Spur auf das Symbol für „Solo-Spur“  zu klicken. Auf diese Weise werden die anderen Audiospuren stummgeschaltet.

- 7 (Optional) Wählen Sie die Audiospur, auf die Sie aufnehmen möchten.
- 8 (Optional) Passen Sie den Pegel am Eingangsgesät, um den gewünschten Aufnahmepegel zu erhalten.
- 9 Klicken Sie unten im Audiomixer auf das Symbol „Aufnehmen“ , um diesen in den Aufnahmemodus zu schalten.
- 10 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Abspielen“ , um die Aufnahme zu starten.
- 11 Passen Sie die Spurlautstärke während der Aufnahme je nach Bedarf mit dem Schieberegler an (nach oben = lauter, nach unten = leiser), um den richtigen Pegel zu erreichen.

Die roten Markierungen oben in der VU-Anzeige leuchten auf, wenn die Audiodaten abgeschnitten werden. Vergewissern Sie sich in dem Fall, dass der Audiopegel nicht so laut ist, dass er abgeschnitten wird. Laute Audiodaten bewegen sich in der Regel im Bereich um 0 dB, leise Audiodaten im Bereich um -18 dB.

- 12 Klicken Sie auf das Symbol „Anhalten“ , um die Aufnahme zu beenden.

Die aufgenommenen Audiodaten werden in der Audiospur als Clip und im Projektfenster als Masterclip angezeigt. Sie können den Clip jederzeit im Projektfenster markieren und umbenennen oder löschen.


So schalten Sie die Eingangsdaten beim Aufnehmen stumm

Wählen Sie diese Option, wenn Sie die Audiodaten nicht überwachen möchten, während die Aufnahme im Schnittpfenster abläuft. Auf diese Weise können Sie Rückkopplungen oder Echos vermeiden, wenn Ihr Computer an Lautsprecher angeschlossen ist.

- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Audio“.
- 2 Wählen Sie die Option „Eingabe während der Schnittpfensteraufnahme stummschalten“.

Zuordnung der Audiodaten

Mithilfe der Voreinstellungen unter „Zuordnung der Audiodaten“ können Sie angeben, wie die einzelnen Kanäle des Geräts den Audioausgabekanälen von Adobe Premiere Pro zugeordnet sind. Die Spalten „Stereo“ und „5.1“ entsprechen der Anzahl der Kanäle (Ausgabe) der Masteraudiospur der aktuellen Audiosequenz. Die Anzahl der Kanäle wird bei der Erstellung einer Sequenz festgelegt. Monosequenzen verwenden die Spalte „Stereo“, da das Monosignal sowohl an den linken als auch den rechten Lautsprecher ausgegeben wird.

Die folgenden Symbole (unter dem Symbol der Spalte „Stereo“ ) zeigen für Stereomixe die Zuordnung der Gerätekanäle an:


 Linker Stereokanal


 Rechter Stereokanal

Die folgenden Symbole zeigen in der Spalte „5.1“ für 5.1 Surround-Mixe die Zuordnung der Gerätekanäle an:


 Linker Stereokanal, vorn

 Rechter Stereokanal, vorn

 Linker Stereokanal, Surround

 Rechter Stereokanal, Surround

 Mittlerer Stereokanal, vorn

 LFE-Kanal (Low Frequency Effects)

So legen Sie die Zuordnung der Audioausgabekanäle fest

- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Zuordnung der Audiodaten“.
- 2 Wählen Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ im Menü „Ausgabe zuordnen für“ den standardmäßigen Premiere Pro-Windows-Soundtreiber.
- 3 Um die Ausgabekanäle für Quellkanäle zu ändern, ziehen Sie ein Kanalsymbol aus einer Quellkanalzeile in eine andere Quellkanalzeile. Auf diese Weise werden die Ausgabekanäle der beiden Quellkanäle vertauscht.

Anpassen von Audiopegeln

Anpassen der Verstärkung und Lautstärke

Die Bezeichnung *Verstärkung* bezieht sich in der Regel auf den Eingangspegel bzw. die Lautstärke von Clips. Die Bezeichnung *Lautstärke* (Volume) bezieht sich in der Regel auf den Ausgangspegel bzw. die Lautstärke von Clips oder Spuren einer Sequenz. Sie können die Verstärkungs- oder Lautstärkepegel anpassen, um einheitlichere Pegeleinstellungen für die Spuren und Clips zu erreichen oder um das Audiosignal einer Spur bzw. eines Clips anzupassen, wenn dieses zu hoch oder zu niedrig ist. Denken Sie jedoch daran, dass durch die Erhöhung der Verstärkung oder Lautstärke u. U. nur die Geräusche lauter werden, wenn zum Zeitpunkt der Digitalisierung des Audioclips sein Pegel zu niedrig eingestellt war. Befolgen Sie am besten die Standardvorgehensweisen für das Aufnehmen und Digitalisieren von Originalaudiodaten bei einem optimalen Pegel, denn dann können Sie sich auf das Anpassen der Spurpegel konzentrieren.

Verwenden Sie den Befehl „Audioverstärkung“, um die Verstärkung für einen gewählten Clip anzupassen. Der Befehl „Audioverstärkung“ ist zwar unabhängig von den Ausgangspegelinstellungen im Audiomixer und Schnittfenster, doch sein Wert wird für den endgültigen Mix mit dem Spurpegel kombiniert.

Sie können die Lautstärke eines Sequenzclips im Effekteinstellungsfenster oder im Schnittfenster anpassen. Im Effekteinstellungsfenster können Sie die Lautstärke auf die gleiche Weise wie die anderen Effektoptionen einstellen. Die Einstellung der Lautstärke ist direkt im Schnittfenster jedoch oft einfacher durchzuführen.

Sie können die Spurpegel im Audiomixer oder im Schnittfenster steuern. Obwohl Sie die Spuren vor allem über den Audiomixer steuern, können Sie dies auch mithilfe der Audiospur-Keyframes im Schnittfenster ausführen. Da die Spur-Keyframes die Automatisierungseinstellungen des Mixers darstellen, haben sie nur dann Auswirkungen auf die Ausgabe, wenn die Automatisierung auf „Lesen“, „Touch“ oder „Latch“ gesetzt ist.

Siehe auch

„So aktivieren Sie die Einrichtung von Keyframes“ auf Seite 230

„Automatisieren von Audioänderungen im Audiomixerfenster“ auf Seite 196

So legen Sie den Verstärkungspegel für einen Clip fest

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie die Verstärkung eines Masterclips so einstellen möchten, dass alle Clips, die dem Schnittfenster hinzugefügt wurden, mit der gleichen Verstärkung versehen werden, markieren Sie den Masterclip im Projektfenster.
- Wenn Sie nur die Verstärkung einer Instanz eines Masterclips anpassen möchten, der sich bereits in einer Sequenz befindet, markieren Sie den Clip im Schnittfenster.


2 Wählen Sie „Clip“ > „Audio-Optionen“ > „Audioverstärkung“.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus und klicken Sie anschließend auf „OK“:

- Geben Sie einen Wert für die Verstärkung ein. (0,0 dB entspricht der ursprünglichen Verstärkung des Clips.)
- Klicken Sie auf „Normalisieren“, um die Audioverstärkung eines Clips automatisch zu optimieren. Adobe Premiere Pro wertet die Pegel des Clips aus. Die Anwendung bestimmt dann, um wie viel die Audiodaten angepasst werden kann, damit die stärksten Signale des Clips nicht über dem Höchstwert (0 dB) liegen und zu einer Verzerrung führen. Der angezeigte Wert gibt dann an, welche Verstärkung Adobe Premiere Pro automatisch angewendet hat.

So passen Sie die Lautstärke im Schnittfenster an

1 Erweitern Sie die Ansicht der Spur, indem Sie auf das Dreieck neben dem Namen der Audiospur klicken.

2 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Keyframes anzeigen“  und wählen Sie im Einblendmenü eine der folgenden Optionen:

Clip-Keyframes einblenden Mit dieser Option können Sie den Audiopegel eines Clips bearbeiten.

Spur-Keyframes einblenden Mit dieser Option können Sie den Audiopegel einer Spur bearbeiten.

3 Führen Sie ggf. einen der folgenden Schritte aus, um die Lautstärkenanpassung für die Audiodaten zu aktivieren:

- Um den Audiopegel eines Clips zu bearbeiten, markieren Sie einen Audioclip, klicken Sie in der Audiospur auf „Lautstärke:Pegel“ und wählen Sie dann im Einblendmenü „Lautstärke“ > „Pegel“. Achten Sie darauf, dass Sie den richtigen Clip in der Spur bearbeiten.
- Um den Audiopegel einer Spur zu bearbeiten, klicken Sie in der Audiospur auf „Spur:Lautstärke“ und wählen Sie dann im Einblendmenü „Spur“ > „Lautstärke“.

Hinweis: Die Lautstärkenanpassung sollte standardmäßig aktiviert sein.

4 Verwenden Sie entweder das Auswahlwerkzeug oder das Zeichenstift-Werkzeug, um das Lautstärkediagramm nach oben (Lautstärke erhöhen) oder nach unten (Lautstärke verringern) zu verschieben.

Hinweis: Wenn Sie möchten, dass sich die Lautstärke nach Ihren Vorgaben ändert, bewegen Sie die Marke für die aktuelle Zeit und fügen jeweils einen Keyframe hinzu, wenn Sie eine Anpassung vornehmen. Um eine gleichmäßige Lautstärke zu erreichen, fügen Sie dem Zeitdiagramm nur einen Keyframe hinzu.

Siehe auch

„Arbeiten mit Keyframes“ auf Seite 226

„Anpassen der Verstärkung und Lautstärke“ auf Seite 183

So passen Sie die Lautstärke im Effekteinstellungsfenster an Fenster

- 1 Wählen Sie in einer Sequenz einen Audioclip.
- 2 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster neben „Lautstärke“ auf das Dreieck, um den Effekt zu erweitern.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Geben Sie einen Wert ein. Ein negativer Wert verringert den Lautstärkepegel und ein positiver Wert erhöht den Lautstärkepegel. Ein Wert von „0,0“ steht für den Lautstärkepegel des Originalclips ohne Anpassung.
 - Klicken Sie auf das Dreieck neben „Pegel“, um die Effektoptionen zu erweitern, und bewegen Sie dann den Schieberegler, um den Lautstärkepegel einzustellen.

Im Effekteinstellungsfenster wird am Anfang des Clips automatisch ein Keyframe erstellt.

- 4 (Optional) Wenn Sie den Effekt „Lautstärke“ abhängig von der Zeit ändern, verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit und passen das Lautstärkediagramm im Effekteinstellungsfenster entsprechend an.

Jedes Mal, wenn Sie die Marke für die aktuelle Zeit verschieben und eine Anpassung vornehmen, wird ein neuer Keyframe erstellt. Sie können auch die Interpolation zwischen Keyframes anpassen, indem Sie das Keyframe-Diagramm bearbeiten. Wiederholen Sie diese Schritte nach Bedarf.

Siehe auch

„Wissenswertes zu Keyframes“ auf Seite 226

„So ändern Sie Keyframe-Diagramme im Effekteinstellungsfenster“ auf Seite 233

So legen Sie im Audiomixer einen gleichmäßigen Ausgangspegel für Spuren fest

- ❖ Passen Sie im Audiomixer die Lautstärkeeinstellung der Spur an.

Hinweis: Gehen Sie wie hier beschrieben vor, wenn auf die Spur keine Automatisierung angewendet wird. Wenn Pegel variieren, weil Spurautomatisierungs-Keyframes bereits angewendet werden, können Sie den Spurpegel gleichförmig einstellen, indem Sie den Pegel an einen Submix senden und den Submix-Pegel einstellen.

So schalten Sie eine Spur im Audiomixer stumm

- ❖ Klicken Sie im Audiomixer auf das Lautsprechersymbol der Spur.

Hinweis: Das Stummschalten hat keine Auswirkungen auf Pre-Fader-Objekte, wie z. B. Effekte und Sends. Der Status der Schaltfläche „Spur stummschalten“ ist abhängig von den aktuell geltenden Automatisierungseinstellungen. Wenn Sie die Spurausgabe vollständig stummschalten möchten, klicken Sie im Schnittfenster auf das Lautsprechersymbol der Spur.

Siehe auch

„Automatisieren von Audioänderungen im Audiomixerfenster“ auf Seite 196

Audioüberblendungen

Arbeiten mit Audioüberblendungen

Mit Adobe Premiere Pro können Sie auf Audioüberblendungen zwischen Clips Crossfades anwenden. Ein Audio-Fade entspricht einer Videoüberblendung. Bei einem Crossfade fügen Sie eine Audioüberblendung zwischen zwei aufeinander folgende Audioclips derselben Spur ein. Adobe Premiere Pro bietet Ihnen zwei Arten von Crossfade: „Konstante Verstärkung“ und „Konstante Leistung“.

Beim Crossfade „Konstante Verstärkung“ werden Audiodaten bei Überblendungen zwischen Clips konstant ein- und ausgeblendet. Dies kann u. U. zu abrupten Klangänderungen führen.

Beim Crossfade „Konstante Leistung“ wird eine gleichmäßige allmähliche Überblendung angewendet, die dem Übergang „Weiche Blende“ zwischen Videoclips ähnelt. Der Crossfade verringert die Audiodaten des ersten Clips zuerst langsam und bricht am Ende der Überblendung dann abrupt ab. Für den zweiten Clip werden die Audiodaten zuerst schnell verstärkt, zum Ende der Überblendung dann jedoch immer langsamer.

„Konstante Leistung“ ist die Standard-Audioüberblendung der Anwendung. Um die Standard-Audioüberblendung festzulegen, klicken Sie im Effektfenster mit der rechten Maustaste entweder auf „Konstante Verstärkung“ oder „Konstante Leistung“ und wählen im Kontextmenü dann „Auswahl als Standardüberblendung einstellen“.

Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“, um für die Audioüberblendungen eine Standarddauer anzugeben. Geben Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ einen Wert für „Standarddauer der Audioüberblendung“ ein.

Siehe auch

„Clip-Griffpunkte und Überblendungen“ auf Seite 161

„Anwenden von Überblendungen“ auf Seite 160

So blenden Sie von einem Audioclip zum nächsten über

- 1 Klicken Sie im Schnittfenster ggf. auf das Dreieck links neben den Spurnamen, um die Audiospuren zu erweitern, die Sie überblenden möchten.
- 2 Stellen Sie sicher, dass die beiden Audioclips nebeneinander liegen.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um die Standard-Audioüberblendung hinzuzufügen, verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit auf den Bearbeitungspunkt zwischen den Clips und wählen Sie „Sequenz“ > „Audioüberblendung anwenden“.
 - Um eine andere als die Standardüberblendung hinzuzufügen, erweitern Sie im Effektfenster die Ablage „Audioüberblendungen“ und ziehen Sie die Audioüberblendung in das Schnittfenster zum Schnittpunkt zwischen den beiden Clips, die überblendet werden sollen.

So wenden Sie auf die Audiodaten eines Clips eine Ein- oder Ausblendung an

- 1 Vergewissern Sie sich, dass die Audiospur im Schnittfenster erweitert ist. Klicken Sie ggf. auf das Dreieck links neben dem Spurnamen, um die Audiospuren zu erweitern, die Sie überblenden möchten.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um die Audiodaten eines Clips einzublenden, ziehen Sie eine Audioüberblendung aus dem Effektfenster in das Schnittfenster, bis er am In-Point des Audioclips ausgerichtet ist. Sie können auch im Effekteinstellungsfenster auf die angewendete Überblendung doppelklicken und im Einblendmenü „Ausrichtung“ die Option „Anfang bei Schnitt“ wählen.
 - Um die Audiodaten eines Clips auszublenden, ziehen Sie eine Audioüberblendung aus dem Effektfenster in das Schnittfenster, bis sie am Out-Point des Audioclips ausgerichtet ist. Sie können auch im Effekteinstellungsfenster auf die angewendete Überblendung doppelklicken und im Einblendmenü „Ausrichtung“ die Option „Am Schnitt beenden“ wählen.

So passen Sie eine Audioüberblendung an

- ❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um eine Audioüberblendung zu bearbeiten, doppelklicken Sie im Schnittfenster auf die Überblendung und passen diese dann im Effekteinstellungsfenster an.
 - Um die Rate eines Fade- oder Crossfade-Effekts anzupassen, sollten Sie das Keyframe-Diagramm für die Lautstärke des Clips ändern, anstatt eine Überblendung zu verwenden.

Siehe auch

„Anpassen der Verstärkung und Lautstärke“ auf Seite 183

Tonschwenk und Balanceregung

Tonschwenk und Balanceregung

Standardmäßig erfolgt die Ausgabe aller Audiospuren an die Masteraudiospur der Sequenz. Da Spuren u. U. eine andere Anzahl an Kanälen beinhalten als die Masterspur (je nachdem, ob es sich um Mono-, Stereo- oder 5.1 Surround-Spuren handelt), muss kontrolliert werden, was bei der Ausgabe einer Spur an eine andere Spur mit einer abweichenden Kanalanzahl geschieht.

Der so genannte *Tonschwenk* umfasst das Verschieben von Audiodaten von einem Kanal auf einen anderen. Sie können die Tonschwenkfunktion verwenden, um einen Audiokanal auf einer Spur mit mehreren Kanälen zu positionieren. Wenn beispielsweise ein Auto auf der rechten Seite eines Videoframes vorbeifährt, können Sie den Kanal mit dem Autogeräusch so schwenken, dass Sie das Auto auf der rechten Seite des Mehrkanal-Audiofelds hören.

Durch die *Balanceregung* werden die Kanäle einer Mehrkanal-Audiospur neu auf die Kanäle anderer Mehrkanalspuren verteilt. Die Balanceregung unterscheidet sich insofern vom Tonschwenk, als die Raumklangdaten in den Kanälen bereits codiert sind. Beim Regeln der Balance werden lediglich die Proportionen verändert.

Hinweis: Sie können die Balance eines Clips bei Bedarf regeln, indem Sie den Audioeffekt „Balance“ anwenden. Wenden Sie diesen Effekt aber nur dann an, wenn die Balanceregung für die Spur nicht zufrieden stellend ist.

Die Beziehung zwischen der Anzahl der Kanäle einer Audiospur und der Anzahl der Kanäle in der Ausgabespur (meist die Masterspur) bestimmt, ob die Tonschwenk- und Balanceoptionen für eine Audiospur verfügbar sind. Im Audiomixer ist anhand der Anzahl der Pegelanzeigen einer Spur zu erkennen, wie viele Kanäle für diese Spur vorhanden sind. Die Ausgabespur wird unten für jede Spur im Einblendmenü „Zugewiesene Ausgabe der Spur“ angezeigt. Die folgenden Regeln legen fest, ob der Audioteil einer Spur für die Ausgabespur geschwenkt oder ausbalanciert werden kann:

- Wenn eine Monospur an eine Stereo- oder 5.1 Surround-Spur ausgegeben wird, können Sie sie schwenken.
- Wenn eine Stereospur an eine Stereo- oder 5.1 Surround-Spur ausgegeben wird, können Sie sie ausbalancieren.
- Wenn die Ausgabespur weniger Kanäle enthält als die anderen Audiospuren, mischt Adobe Premiere Pro die Audiodaten auf die Anzahl der Kanäle in der Ausgabespur herunter.
- Wenn eine Audiospur und die Ausgabespur das Format „Mono“ haben oder wenn beide Spuren das Format „5.1 Surround“ aufweisen, sind keine Tonschwenk- und Balanceoptionen verfügbar. Die Kanäle der beiden Spuren stimmen genau überein.

Die Masteraudiospur ist zwar die Standardausgabespur, eine Sequenz kann jedoch auch Submixspuren enthalten. Submixspuren dienen sowohl als Ausgabeziel für andere Audiospuren als auch als Audioquelle für die Masterspur (oder andere Submixspuren). Daher wirkt sich die Anzahl der Kanäle in einer Submixspur auf Tonschwenk- und Balanceregler aus, die in Spuren verfügbar sind, denen die Submixspur als Ausgabeziel dient. Des Weiteren hat die Anzahl der Kanäle in der Submix-Ausgabespur Einfluss darauf, ob Tonschwenk oder Balanceregung für diese Submixspur zur Verfügung stehen.

Siehe auch

„Anzahl der Kanäle heruntermischen“ auf Seite 192

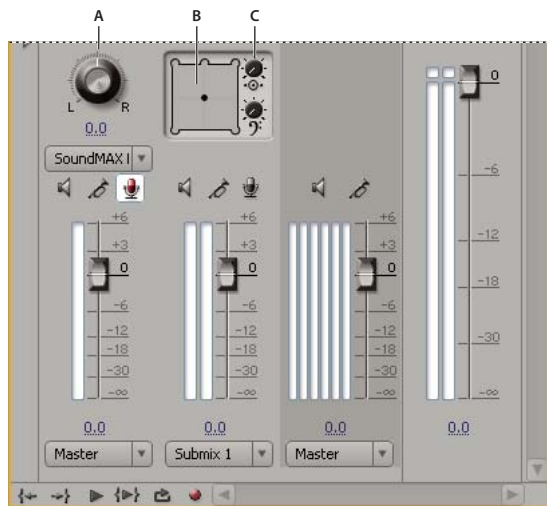
„Mit Submixen arbeiten“ auf Seite 189

Tonschwenk und Balanceregung im Audiomixer

Im Audiomixer befinden sich Regler für Tonschwenk und Balance. Ein runder Knopf wird angezeigt, wenn eine Mono- oder Stereospur auf eine Stereospur ausgegeben wird. Sie drehen den Knopf, um den Ton zwischen dem linken und rechten Ausgabespurkanal zu schwenken oder auszubalancieren. Ein Quadrat wird angezeigt, wenn eine Mono- oder Stereospur auf eine 5.1 Surround-Spur ausgegeben wird. Das Quadrat stellt das zweidimensionale Audiofeld dar, das von 5.1 Surround-Audio erstellt wird. Sie verschieben einen schwarzen Punkt innerhalb des Quadrats, um den Ton zwischen den fünf Lautsprechern zu schwenken oder auszubalancieren, die durch Ausbuchtungen am Rand des Quadrats dargestellt sind. Neben dem Quadrat befinden sich außerdem Regler zum Einstellen des Prozentsatzes des mittleren Kanals der 5.1 Surround-Audiospur und zum Anpassen der Subwoofer-Lautstärke. Der Tonschwenkregler wird nicht angezeigt, wenn

eine Spur an eine Submix- oder eine Masterspur ausgegeben wird, die dieselbe Anzahl an Kanälen oder weniger Kanäle aufweist. Daher ist ein Tonschwenk- oder Balanceregler nie für eine 5.1 Surround-Spur verfügbar. Eine Masterspur beinhaltet nie einen Tonschwenk- oder Balanceregler, da sie nie an eine andere Spur geroutet wird. Sie können jedoch für eine ganze Sequenz einen Tonschwenk oder eine Balanceregung vornehmen, wenn Sie die Sequenz als Spur in einer anderen Sequenz verwenden.

Um die Tonschwenkeinstellungen in Abhängigkeit der Zeit zu ändern, können Sie den Audiomixer oder das Schnittfenster verwenden, indem Sie Keyframes auf die Tonschwenkoptionen einer Spur anwenden.



Tonschwenk- und Balanceregler

A. Regler für Stereo-Tonschwenk/Balance B. Quadrat für 5.1 Surround-Tonschwenk/Balance C. Prozentsatz des mittleren Kanals

💡 Um die Tonschwenk- oder Balanceeinstellungen optimal überwachen zu können, stellen Sie sicher, dass alle Ausgänge des Computers oder der Audiokarte mit den richtigen Lautsprechern verbunden sind, und vergewissern Sie sich, ob die Positiv- und Negativadern richtig an die Lautsprecher angeschlossen sind.

Siehe auch


„Arbeiten mit Keyframes“ auf Seite 226

So führen Sie einen Tonschwenk/eine Balanceregung für eine an eine Stereospur geroutete Spur durch



❖ Führen Sie im Audiomixer einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie den Tonschwenkregler oder den Wert unterhalb des Reglers.
- Klicken Sie auf den Wert unterhalb des Tonschwenkreglers, geben Sie einen neuen Wert ein und drücken Sie die Eingabetaste.

So führen Sie einen Tonschwenk/eine Balanceregung für eine an eine 5.1 Surround-Spur geroutete Spur durch

- 1 Klicken Sie im Audiomixer auf den schwarzen Punkt und ziehen Sie ihn an eine andere Position innerhalb des Quadrats. Um den schwarzen Punkt auf den linken, rechten oder mittleren Kanal auszurichten, ziehen Sie ihn zu einer der Ausbuchtungen des Quadrats.
- 2 Passen Sie den Prozentsatz des mittleren Kanals an, indem Sie an dem entsprechenden Regler ziehen.
- 3 Ändern Sie ggf. den Pegel des LFE (Subwoofer)-Kanals, indem Sie am Regler oberhalb des Symbols für den Bassschlüssel  ziehen.

So führen Sie im Schnitffenster einen Tonschwenk oder eine Balanceregung für eine Spur durch

- 1 Erweitern Sie die Spur ggf. im Schnitffenster, indem Sie auf das Dreieck neben dem Spurnamen klicken.
- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Keyframes anzeigen“  und wählen Sie im Einblendmenü die Option „Spur-Keyframes einblenden“.
- 3 Klicken Sie in der oberen linken Ecke der Spur auf „Spur:Lautstärke“ und wählen Sie im Einblendmenü „Panner“ > „Balance“ oder „Panner“ > „Tonschwenk“. (Für 5.1 Surround-Audio wählen Sie aus dem Menü „Panner“ die Einstellung aus, die Sie ändern möchten.)
- 4 (Optional) Wenn Sie die Tonschwenk- oder Balanceoption in Abhängigkeit der Zeit ändern möchten, verschieben Sie jeweils die Marke für die aktuelle Zeit an die gewünschte Position und klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Keyframe hinzufügen/entfernen“ .
- 5 Verwenden Sie das Auswahlwerkzeug oder das Zeichenstift-Werkzeug, um den Pegel anzupassen.
- 6 (Optional) Wenn Sie den Tonschwenk- oder Balanceeffekt in Abhängigkeit der Zeit ändern möchten, wiederholen Sie die Schritte 4 und 5 nach Bedarf.

Siehe auch



„Arbeiten mit Keyframes“ auf Seite 226

Erweiterte Mischoptionen

Mit Submixen arbeiten

Bei einem *Submix* handelt es sich um eine Spur, die Audiosignale kombiniert, die sie von bestimmten Audiospuren oder Spur-Sends in derselben Sequenz empfängt. Ein Submix kann auch als Zwischenschritt zwischen Audiospuren und der Masterspur betrachtet werden. Submixe sind nützlich, wenn Sie mit mehreren Audiospuren auf die gleiche Weise verfahren möchten. Sie können einen Submix beispielsweise verwenden, um auf drei Spuren einer aus fünf Spuren bestehenden Sequenz die gleichen Audio- und Effekteinstellungen anzuwenden. Durch die Verwendung von Submixen können Sie die Verarbeitungsleistung Ihres Computers optimieren, da Sie anstelle von mehreren Instanzen nur eine Instanz eines Effekts anwenden.

Wie Audiospuren, die Clips beinhalten, können auch Submixe nach der Anzahl der Kanäle (Mono, Stereo oder 5.1 Surround) unterschieden werden. Submixe werden sowohl im Audiomixer als auch im Schnitffenster als voll funktionsfähige Spuren angezeigt. Sie können die Eigenschaften einer Submixspur ebenso ändern wie die einer Spur, die Audioclips enthält. Es bestehen jedoch die folgenden Unterschiede zwischen Submixspuren und Audiospuren:

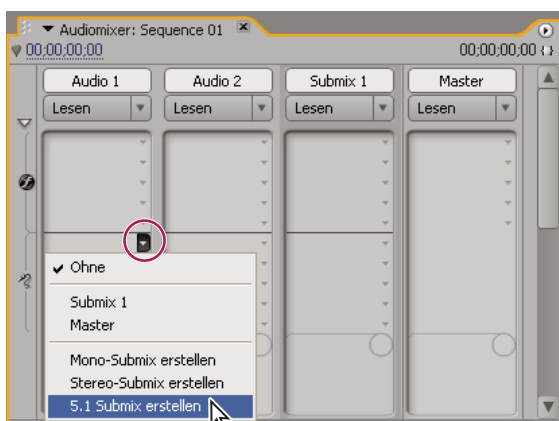
- Submixspuren können keine Clips enthalten und daher nicht aufgenommen werden. Sie beinhalten somit auch keine Optionen für Aufnahme oder Geräteeingabe und keine Eigenschaften für die Clipbearbeitung.
- Im Audiomixer ist der Hintergrund der Submixspuren etwas dunkler als der anderer Spuren.
- Im Schnitffenster verfügen Submixspuren weder über das Symbol „Spurausgabe aktivieren/deaktivieren“  noch über das Symbol „Anzeigestil festlegen“ .

So erstellen Sie einen Submix im Schnitffenster

- 1 Wählen Sie „Sequenz“ > „Spuren hinzufügen“.
- 2 Legen Sie Optionen im Abschnitt „Audio-Submixspuren“ fest und klicken Sie auf „OK“.

So erstellen Sie einen Submix und weisen gleichzeitig einen Send zu

- 1 Zeigen Sie ggf. das Fenster für Effekte und Sends im Audiomixer an, indem Sie links neben den Einblendmenüs mit den Automatisierungsoptionen auf das Dreieck klicken.
- 2 Wählen Sie im Audiomixer aus einem der fünf Sendslisten-Einblendmenüs die Option „Mono-Submix erstellen“, „Stereo-Submix erstellen“ oder „5.1 Submix erstellen“.



Submix-Typ im Audiomixer auswählen

So routen Sie die Ausgabe einer Spur an einen Submix

- ❖ Wählen Sie im Audiomixer den Submixnamen aus dem Spurausgabemenü aus, das sich unten in der Spur befindet.

Sends

Jede Spur enthält fünf Sends, die sich im Audiomixer im Bereich „Effekte und Sends“ befinden. Sends werden häufig verwendet, um ein Spursignal zur Effektverarbeitung an eine Submixspur zu routen. Der Submix kann das verarbeitete Signal an den Mix zurückgeben, indem es das Signal an die Masterspur routet, oder es kann das Signal an einen anderen Submix routen. Ein Send verfügt über einen Pegelregler, mit dem das Verhältnis der Sendspur-Lautstärke zur Submix-Lautstärke gesteuert werden kann. Dieser Wert wird als Wet-/Dry-Verhältnis bezeichnet, wobei „Wet“ sich auf das durch die Effektverarbeitung entstandene Signal der Submixspur und „Dry“ sich auf das Signal der Sendspur bezieht. Ein Wet-/Dry-Verhältnis von 100 % bedeutet, dass das Wet-Signal mit voller Stärke ausgegeben wird. Die Submix-Lautstärke wirkt sich auf das Wet-Signal und die Lautstärke der Sendspur auf das Dry-Signal aus.

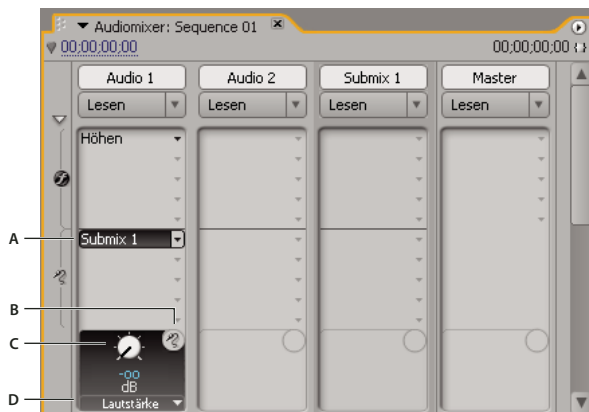
Ein Send kann als Pre-Fader oder als Post-Fader angewendet werden, womit festgelegt wird, ob der Audioteil der Spur gesendet wird, bevor oder nachdem der Lautstärkereglern einer Spur verwendet wurde. Bei einem Pre-Fader-Send hat das Ändern des Spur-Faders keine Auswirkungen auf den Ausgangspegel des Send. Bei einem Post-Fader-Send wird das Wet-/Dry-Verhältnis beibehalten, da die beiden Signale gleichzeitig über die Lautstärke der Sendspur gesteuert werden.

Siehe auch

„Spurausgabe-Routing“ auf Seite 192

So senden Sie eine Spur an einen Submix

- 1 (Optional) Um den Bereich „Effekte und Sends“ im Audiomixer zu öffnen, klicken Sie links im Audiomixer auf das Dreieck „Effekte und Sends anzeigen/ausblenden“.
- 2 Führen Sie im Bereich „Effekte und Sends“ einen der folgenden Schritte aus:
 - Um einen vorhandenen Submix zu senden, klicken Sie auf ein Dreieck „Zugewiesene Auswahl senden“ und wählen im Einblendmenü einen Submixnamen.
 - Um einen neuen Submix zu erstellen und zu senden, klicken Sie auf ein Dreieck „Zugewiesene Auswahl senden“ und wählen Sie dann eine der folgenden Optionen: „Mono-Submix erstellen“, „Stereo-Submix erstellen“ oder „5.1 Submix erstellen“.

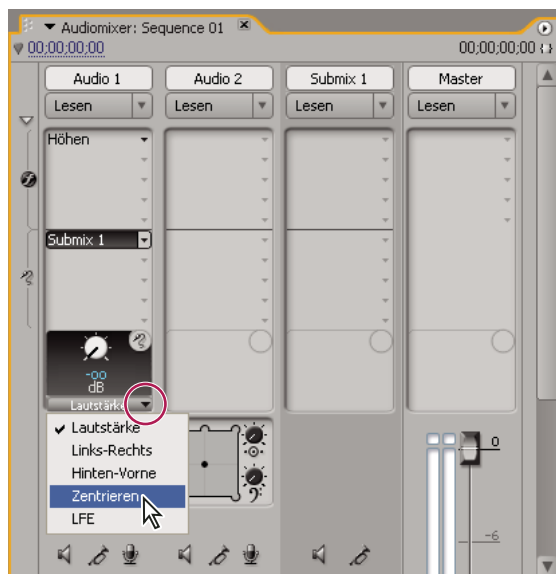


Sends

A. Name des Submix, der dem Send zugeordnet ist, und Einblendmenü für Send-Zuordnung B. Stummer Send C. Regler für ausgewählte Sendeigenschaft D. Einblendmenü mit Sendeigenschaften

So bearbeiten Sie Sendeigenschaften

- 1 (Optional) Um den Bereich „Effekte und Sends“ im Audiomixer zu öffnen, klicken Sie links im Audiomixer auf das Dreieck „Effekte und Sends anzeigen/ausblenden“.
- 2 Klicken Sie im Bereich „Effekte und Sends“ auf das Dreieck „Zugewiesene Auswahl senden“ und wählen Sie im Einblendmenü einen Send.
- 3 (Optional) Wählen Sie im Einblendmenü „Gewählter Parameter“ unterhalb des Steuerelements der gewählten Sendeigenschaft die Sendeigenschaft aus, die Sie bearbeiten möchten.




Im Menü „Gewählter Parameter“ auswählen

- 4 Ändern Sie mithilfe des Reglers den Wert für die Eigenschaft. Der Regler befindet sich unten in der Sendliste über dem Menü mit den Send-Zuordnungseigenschaften.

So arbeiten Sie mit Sends

- 1 (Optional) Um den Bereich „Effekte und Sends“ im Audiomixer zu öffnen, klicken Sie links im Audiomixer auf das Dreieck „Effekte und Sends anzeigen/ausblenden“.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um einen Send als Pre-Fader oder Post-Fader zu definieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Send und wählen im Kontextmenü „Pre-Fader“ oder „Post-Fader“.

- Um einen Send stumm zu schalten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Ohne Ton senden“ , die sich neben dem Regler für die ausgewählte Sendeigenschaft befindet.
- Um einen Send zu löschen, wählen Sie im Einblendmenü „Zugewiesene Auswahl senden“ die Option „Ohne“.

Anzahl der Kanäle heruntermischen

Immer wenn Sie eine Spurausgabe an eine Spur oder ein Gerät mit weniger Kanälen routen, muss Adobe Premiere Pro den Audioteil so *heruntermischen*, dass er an die Kanalanzahl der Zielspur angepasst wird. Das Heruntermischen bietet sich häufig an bzw. ist notwendig, weil der Audioteil einer Sequenz u. U. auf einem Audiogerät wiedergegeben wird, das weniger Audiokanäle unterstützt als Ihr Originalmix. Dies ist beispielsweise der Fall, wenn Sie eine DVD mit 5.1 Surround-Audio erstellen, einige Ihrer Kunden jedoch Lautsprechersysteme oder Fernseher benutzen, die nur Stereo (2 Kanäle) oder Mono (1 Kanal) unterstützen. Das Heruntermischen kann jedoch auch innerhalb Ihres Projekts erforderlich sein, wenn Sie eine Spurausgabe einer Spur zuordnen, die über weniger Kanäle verfügt. Adobe Premiere Pro stellt die Option „5.1 Mixdown-Typ“ bereit, mit deren Hilfe Sie auswählen können, wie 5.1 Surround-Audio in Stereo- oder Mono-Audiodaten umgewandelt werden soll. Sie können aus verschiedenen Kombinationen aus vorderen Kanälen, hinteren Kanälen und dem LFE (Low-Frequency Effects oder Subwoofer)-Kanal auswählen.

So wandeln Sie 5.1-Audiodaten in Stereo oder Mono um

- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Audio“.
- 2 Wählen Sie im Einblendmenü einen „5.1 Mixdown-Typ“ und klicken Sie auf „OK“.

Hinweis: Wenn Sie die Integrität der Links-/Rechts-Kanal-Zuordnung wahren möchten, sollten Sie keine Optionen für das Heruntermischen verwenden, die den LFE-Kanal umfassen.

Spurausgabe-Routing


Die Spurausgabe wird standardmäßig an die Masterspur geroutet. Sie können das vollständige Spursignal auch an eine Submixspur oder eine Masterspur routen, indem Sie das Einblendmenü „Zugewiesene Ausgabe der Spur“ verwenden, das sich im Audiomixer jeweils unten in einer Spur befindet. Das Ausgabesignal weist alle Eigenschaften dieser Spur auf, wie z. B. Automatisierung, Effekte, Tonschwenk/Balance, Solo/Stumm und Fader-Einstellungen. Im Audiomixer sind alle Submixe auf der rechten Seite der Audiospuren angeordnet. Die Ausgabe einer Spur kann an jeden beliebigen Submix erfolgen. Mit Adobe Premiere Pro können Submixe jedoch nur an einen Submix geroutet werden, der sich rechts von ihnen befindet, oder an die Masterspur, um Endlosschleifen zu vermeiden. Im Ausgabe-Einblendmenü werden nur die Spuren aufgeführt, die diese Regeln befolgen.

Hinweis: Es ist möglich, eine Send/Return-Verknüpfung mit einem Effekt-Submix einzurichten.

Siehe auch

„Sends“ auf Seite 190

So leiten Sie die Spurausgabe um oder schalten diese ab

- ❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um die Spurausgabe an eine andere Spur zu routen, wählen Sie im unteren Bereich einer Spur im Audiomixer im Einblendmenü „Zugewiesene Ausgabe der Spur“ einen Submix oder einen Master.
 - Um die Spurausgabe vollständig zu deaktivieren, klicken Sie auf das Symbol „Spurausgabe aktivieren/deaktivieren“ , um das Lautsprechersymbol einer Spur im Schnittfenster auszublenden. In diesem Zustand gibt die Spur kein Signal aus, wobei das Signal-Routing jedoch unverändert bleibt.

Anwenden von Effekten auf Audioclips

Anwenden von Audioeffekten auf Clips

Audioeffekte finden Sie im Effektfenster in der Ablage „Audioeffekte“. Sie können je nach Anzahl der Kanäle in der Audiospur Effekte aus den Ablagen „5.1“, „Stereo“ oder „Mono“ anwenden.

Sie können Audioclippeffekte wie Effekte für Videoclips anwenden und bearbeiten: Markieren Sie einen Clip im Schnittfenster und ziehen Sie einen Audioeffekt auf den Clip oder in das Effekteinstellungsfenster. Sie können die Effektoptionen dann im Effekteinstellungsfenster anpassen. Sie können Optionen anpassen, indem Sie Werte eingeben, Schieberegler bewegen, unterstrichenen Text „scrubben“ oder das Diagramm im Schnittfenster des Effekteinstellungsfensters ändern.

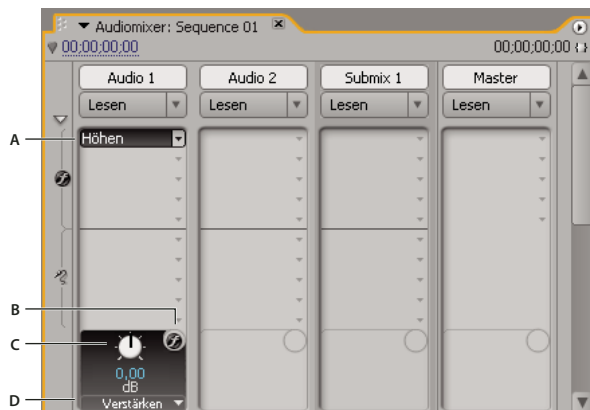
Hinweis: Der Effekt „Lautstärke“ ist ein Standardeffekt, der jedem Sequenzclip mit Audiodaten hinzugefügt wird. Dieser Effekt kann im Effekteinstellungsfenster oder durch Ändern des Diagramms im Schnittfenster angepasst werden.

Anwenden von Audioeffekten im Audiomixer

Die Effektoptionen einer Spur werden im Audiomixer gesteuert, nachdem ein Effekt im Bereich „Effekte und Sends“ gewählt wurde. Wenn der Bereich „Effekte und Sends“ nicht sichtbar ist, können Sie ihn anzeigen, indem Sie links im Audiomixer auf das Dreieck „Effekte und Sends anzeigen/ausblenden“ klicken. Der Bereich „Effekte und Sends“ enthält Einblendmenüs für die Auswahl von Effekten, über die bis zu fünf Spureffekte angewendet werden können. Adobe Premiere Pro verarbeitet die Effekte in der Reihenfolge, in der sie aufgeführt sind, und fügt das Ergebnis eines Effekts dem nächsten Effekt in der Liste hinzu. Ein Ändern der Reihenfolge führt somit auch zu anderen Ergebnissen. Über die Effektliste können Sie auch die von Ihnen hinzugefügten VST-Plug-Ins überwachen. Die im Audiomixer angewendeten Effekte können auch im Schnittfenster angezeigt und bearbeitet werden.

Ein Effekt kann als Pre-Fader oder als Post-Fader angewendet werden. Auf diese Weise wird festgelegt, ob der Effekt angewendet wird, bevor oder nachdem auf die Spur ein Fader angewendet wurde. Standardmäßig sind Effekte Pre-Fader.

Effektoptionen, die sich in Abhängigkeit der Zeit ändern, können im Audiomixer mithilfe der Automatisierungsoptionen aufgenommen oder im Schnittfenster durch Keyframes angegeben werden.



Audioeffekte

A Name des angewandten Effekts und das Effekt-Einblendmenü B. Effekt-Bypass C. Regler für ausgewählte Effekteigenschaft
D. Einblendmenü mit Effekteigenschaften



Wenn Sie denselben Effekt mehrmals verwenden möchten, sollten Sie Systemressourcen schonen, indem Sie Effekte mithilfe eines Submix für die mehrmalige Verwendung zur Verfügung stellen. Erstellen Sie einen Submix, wenden Sie den Effekt auf den Submix an und verwenden Sie Sends, um Spuren zur Effektverarbeitung an Submixe zu routen.

Siehe auch

„Arbeiten mit VST-Effekten“ auf Seite 195

„Automatisieren von Audioänderungen im Audiomixerfenster“ auf Seite 196

„Sends“ auf Seite 190

„Mit Submixen arbeiten“ auf Seite 189

So wenden Sie einen Spureffekt im Audiomixer an

- 1 (Optional) Um den Bereich „Effekte und Sends“ im Audiomixer zu öffnen, klicken Sie links im Audiomixer auf das Dreieck „Effekte und Sends anzeigen/ausblenden“.
- 2 Klicken Sie in der Spur, auf die Sie einen Effekt anwenden möchten, auf das Dreieck „Effektauswahl“ und wählen Sie im Einblendmenü einen Effekt.



Planen Sie die Reihenfolge der Spureffekte, bevor Sie sie anwenden, da Sie die Reihenfolge der Effekte innerhalb der Liste im Bereich „Effekte und Sends“ nicht mehr durch Ziehen verändern können.


- 3 Wählen Sie ggf. den zu bearbeitenden Effektparameter aus dem Einblendmenü aus, das sich unten im Bereich „Effekte und Sends“ befindet.
- 4 Verwenden Sie die Steuerelemente über dem Parameter-Einblendmenü, um die Effektoptionen anzupassen.

Hinweis: Bei einigen VST-Plug-In-Effekten können Sie die Effektoptionen in einem separaten Fenster mit Steuerelementen einstellen. Doppelklicken Sie auf den Namen eines Spureffekts, um ein VST-Bearbeitungsfenster zu öffnen. Schließen Sie das Fenster, nachdem Sie die Anpassungen vorgenommen haben.

So definieren Sie einen Spureffekt als Pre-Fader oder Post-Fader

- ❖ Klicken Sie im Bereich „Effekte und Sends“ des Audiomixers mit der rechten Maustaste auf einen Effekt und wählen Sie „Pre-Fader“ oder „Post-Fader“.


So bearbeiten Sie Spureffekte im Schnittfenster

- 1 Erweitern Sie die Spur ggf. im Schnittfenster, indem Sie auf das Dreieck neben dem Spurnamen klicken.
- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Keyframes anzeigen“  und wählen Sie aus dem angezeigten Menü die Option „Spur-Keyframes einblenden“.
- 3 Klicken Sie oben links in der Spur auf das Einblendmenü (standardmäßig ist „Spur:Lautstärke“ ausgewählt) und wählen Sie dann den Effektnamen und die Effekteigenschaft aus dem Einblendmenü. (Pre-Fader-Effekte werden oben im Menü angezeigt und Post-Fader-Effekte unten. Die Zahlen in den Effektnamen beziehen sich auf die Position in der Spureffektliste [Render-Reihenfolge]).
- 4 Verwenden Sie das Zeichenstift-Werkzeug, um den Pegel gleichförmig anzupassen (wenn keine Keyframes hinzugefügt wurden) oder um Keyframes hinzuzufügen oder zu bearbeiten.

Siehe auch

„Arbeiten mit Keyframes“ auf Seite 226

So entfernen Sie einen Spureffekt im Audiomixer oder verwenden einen Bypass

- ❖ Führen Sie in der Effektliste im Audiomixer einen der folgenden Schritte aus:
 - Um einen Spureffekt zu entfernen, klicken Sie rechts neben dem Effekt, den Sie entfernen möchten, auf das Dreieck und wählen Sie dann „Ohne“.
 - Um für einen Spureffekt einen Bypass zu verwenden, klicken Sie unten in der Effektliste auf die Schaltfläche „Effekt-Bypass“ , bis dieser mit einem Schrägstrich angezeigt wird.

Arbeiten mit VST-Effekten

Adobe Premiere Pro unterstützt das Audio-Plug-In-Format „Steinberg VST“ (Virtual Studio Technology), so dass Sie VST-Audioeffekte von anderen Anbietern integrieren können. Adobe Premiere Pro enthält außerdem VST-Plug-In-Effekte, auf die Sie sowohl im Audiomixer als auch im Effekteinstellungsfenster zugreifen können. Bei VST-Modulen auf Spurbasis können zusätzliche Steuerelemente angeboten werden. Wenden Sie VST-Effekte genauso wie andere Audioeffekte auf Spuren oder Clips an.

VST-Effekte werden im Bereich „Effekte und Sends“ des Audiomixers in den Einblendmenüs mit der Bezeichnung „Effektauswahl“ angezeigt. Im Effektfenster werden sie in der Ablage „Audioeffekte“ angezeigt, von wo aus Sie sie auf einzelne Clips anwenden können. In den meisten Fällen werden die VST-Effekte in der Ablage „Audioeffekte“ und der Unterablage für den Spurtyp angezeigt, dessen Anzahl an Kanälen vom Effekt unterstützt wird. Stereo-VST-Effekte werden im Audiomixer beispielsweise nur in den Effekt-Einblendmenüs für Stereospurten sowie im Effektfenster in der Stereo-Ablage innerhalb der Ablage „Audioeffekte“ angezeigt. Nachdem Sie VST-Effekte angewendet haben, können Sie ein Fenster mit allen Steuerelementen dieser Effekte öffnen. Sie können mehrere VST Editor-Fenster beliebig lange geöffnet lassen, z. B. um Effekte zu automatisieren. Adobe Premiere Pro schließt jedoch alle VST Editor-Fenster, wenn Sie das Projekt schließen.

Wenn Sie zuvor eine andere VST-kompatible Anwendung als Adobe Premiere Pro installiert haben, findet Adobe Premiere Pro VST-Effekte im bereits angelegten VST-Ordner. Wenn keine anderen VST-kompatiblen Anwendungen installiert sind, erstellt Adobe Premiere Pro einen VST-Ordner im Programmordner. Im Ordner „Plug-Ins“ des Adobe Premiere Pro-Anwendungsordners befindet sich ebenfalls ein VST-Ordner mit Plug-Ins, die nur von Adobe Premiere Pro verwendet werden.

Hinweis: Wenn Sie einen VST-Effekt verwenden, der nicht von Adobe bereitgestellt wird, ist der Hersteller des Plug-Ins für das Layout der Steuerelemente und die Ergebnisse verantwortlich. Adobe Premiere Pro stellt die Steuerelemente lediglich dar und verarbeitet die Ergebnisse.

Siehe auch

„Anwenden von Audioeffekten im Audiomixer“ auf Seite 193

So passen Sie einen VST-Effekt in einem VST-Bearbeitungsfenster an

Sie können im Audiomixer (für bestimmte VST-Effekte) ein VST-Bearbeitungsfenster öffnen, in dem Sie die Effektoptionen einstellen können.

Hinweis: Vom Effekteinstellungsfenster aus können Sie kein VST-Bearbeitungsfenster öffnen.

1 (Optional) Um den Bereich „Effekte und Sends“ zu öffnen, klicken Sie links im Audiomixer auf das Dreieck „Effekte und Sends anzeigen/ausblenden“.

2 Führen Sie im Bereich „Effekte und Sends“ je nach Bedarf folgende Schritte aus:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Effektnamen und wählen Sie im Einblendmenü „Bearbeiten“.
- Doppelklicken Sie auf einen Effektnamen.

Das VST-Bearbeitungsfenster wird geöffnet.

Hinweis: Die Optionen für die VST-Plug-In-Effekte sind auch unten im Bereich „Effekte und Sends“ verfügbar.

3 Legen Sie im VST-Bearbeitungsfenster die Optionen fest und schließen Sie das Fenster, wenn Sie fertig sind.

So wählen Sie eine Vorgabe für einen VST-Effekt aus

❖ Klicken Sie im Bereich „Effekte und Sends“ des Audiomixers mit der rechten Maustaste auf den Effektnamen und wählen Sie unten aus dem Einblendmenü eine Vorgabe.

Hinweis: Falls ein Effekt keine Vorgaben unterstützt, ist „Standard“ die einzige Auswahlmöglichkeit. Dadurch werden alle Optionswerte eines Effekts auf die Standardeinstellung zurückgesetzt.

Automatisieren von Audioänderungen

Automatisieren von Audioänderungen im Audiomixerfenster

Mit der Automatisierung können Sie Änderungen an den Einstellungen einer Audiospur beim Abspielen einer Sequenz anwenden. Sie können die Lautstärke-, Tonschwenk- und Stummeinstellungen einer Spur oder ihrer Sends automatisieren. Darüber hinaus können Sie alle Effektoptionen von Spureffekten automatisieren, einschließlich der Bypass-Einstellung.

Automatisierungsmodi werden im Einblendmenü festgelegt, das sich oben in den einzelnen Spuren befindet. Wenn die Automatisierung beispielsweise auf „Latch“, „Touch“ oder „Lesen“ gesetzt ist, ziehen Sie den Lautstärke- oder Tonschwenkregler einer Spur während der Wiedergabe. Wenn Sie den Audioteil einer Spur abspielen und die Automatisierung auf „Lesen“, „Touch“ oder „Latch“ gesetzt ist, spielt Adobe Premiere Pro die Spur mit automatisierten Änderungen ab. Während Sie im Audiomixer Änderungen vornehmen, wendet Adobe Premiere Pro diese Änderungen an, indem Spur-Keyframes im Schnittfenster erstellt werden. Umgekehrt automatisieren Spur-Keyframes, die Sie im Schnittfenster hinzufügen oder bearbeiten, Werte (z. B. Fader-Positionen) während der Wiedergabe der Audiodaten im Audiomixer.

Für jede Audiospur bestimmt die im Menü mit Automatisierungsoptionen gewählte Einstellung den Automatisierungsstatus während des Mischvorgangs:

Aus Die in der Spur gespeicherten Einstellungen werden bei der Wiedergabe ignoriert. Ist diese Option aktiviert, können die Regler des Audiomixers in Echtzeit verwendet werden, ohne dass gespeicherte Einstellungen die Regelung beeinflussen.

Lesen Liest die Automatisierungseinstellungen der Spur und verwendet sie, um die Spur während der Wiedergabe zu steuern. Wenn eine Spur über keine Einstellungen verfügt, wirkt sich das Ändern einer Spuroption (wie z. B. Lautstärke) einheitlich auf die gesamte Spur aus. Wenn Sie eine Option für eine Spur anpassen, die auf die Automatisierungsoption „Lesen“ gesetzt ist, nimmt die Option wieder ihren ursprünglichen Wert (vor Aufnahme der automatisierten Änderungen) an, wenn Sie die Anpassung beenden. Um wie viel der Wert zurückgesetzt wird, wird durch die Voreinstellung „Zeit automatisch abstimmen“ bestimmt.

Schreiben Zeichnet Änderungen an automatisierbaren Spureinstellungen auf, die nicht auf „Beim Schreiben schützen“ gesetzt sind, und erstellt im Schnittfenster entsprechende Spur-Keyframes. Im Schreibmodus wird die Automatisierung geschrieben, sobald die Wiedergabe beginnt und ohne abzuwarten, ob eine Einstellung geändert wird. Sie können dieses Verhalten mithilfe des Befehls „Nach Schreiben zu „Touch“ wechseln“ im Menü des Audiomixers ändern. Nach Abschluss der Wiedergabe oder einer Wiedergabeschleife schaltet der Befehl „Nach Schreiben zu „Touch“ wechseln“ für alle relevanten Spuren vom Modus „Schreiben“ in den Modus „Touch“.

Latch Identisch mit der Option „Schreiben“, jedoch mit der Ausnahme, dass die Automatisierung erst startet, wenn Sie mit der Anpassung einer Eigenschaft begonnen haben. Die ursprünglichen Eigenschaftseinstellungen stammen von der vorherigen Anpassung.

Touch Identisch mit der Option „Schreiben“, jedoch mit der Ausnahme, dass die Automatisierung erst startet, wenn Sie mit der Anpassung einer Eigenschaft begonnen haben. Wenn Sie die Anpassung einer Eigenschaft beenden, werden die Optionseinstellungen auf den vorherigen Zustand zurückgesetzt, der herrschte, bevor die aktuellen automatisierten Änderungen aufgenommen wurden. Um wie viel der Wert zurückgesetzt wird, wird durch die Audiovoreinstellung „Zeit automatisch abstimmen“ bestimmt.

Wenn Sie die Einstellungen einer Eigenschaft beibehalten möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Effekt oder Send und wählen im Einblendmenü den Befehl „Beim Schreiben schützen“. Ist dieser Befehl aktiviert, kann die Eigenschaft auch im Schreibmodus nicht geändert werden. Außerdem ist diese Eigenschaft dann in allen Spuren einer Sequenz geschützt.

Siehe auch

„So stellen Sie die Option „Zeit automatisch abstimmen“ für den Touch-Modus ein“ auf Seite 197

„Arbeiten mit Keyframes“ auf Seite 226

So automatisieren Sie Spureigenschaften mit Hilfe des Audiomixers




1 Setzen Sie im Audiomixer oder Schnittfenster die aktuelle Zeit auf die Position, an der die Aufzeichnung der automatisierten Änderungen beginnen soll.

Hinweis: Im Audiomixer können Sie die aktuelle Zeit links oben im Fenster einstellen.

2 Wählen Sie im Audiomixer einen Automatisierungsmodus aus dem Menü „Automatischer Modus“, das sich jeweils oben in der Spur befindet, die automatisiert werden soll.

3 (Optional) Um die Einstellungen einer Eigenschaft im Automatisierungsmodus „Schreiben“ zu schützen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Effekt oder Send und wählen Sie im Einblendmenü „Beim Schreiben schützen“.

4 Führen Sie im Audiomixer einen der folgenden Schritte aus:

- Um die Automatisierung zu starten, klicken Sie im Audiomixer auf die Schaltfläche „Abspielen“ .
- Um die Sequenz als Endlosschleife abzuspielen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Endlosschleife“ .
- Um vom In- bis zum Out-Point abzuspielen, klicken Sie auf „Von In bis Out abspielen“ .

5 Während der Wiedergabe der Audiodaten können Sie die Optionen einer automatisierbaren Eigenschaft anpassen.

6 Um die Automatisierung zu stoppen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Anhalten“ .

7 Um eine Vorschau der Änderungen anzuzeigen, setzen Sie die aktuelle Zeit auf den Beginn der Änderungen zurück und klicken Sie auf die Schaltfläche „Abspielen“.

So behalten Sie eine Spureigenschaft im Automatisierungsmodus „Schreiben“ bei

❖ Klicken Sie im Bereich „Effekte und Sends“ einer Spur mit der rechten Maustaste auf einen Effekt oder Send und wählen Sie im Einblendmenü „Beim Schreiben schützen“.

Hinweis: Verwenden Sie den Audiomixer, um nur die Eigenschaften von Spuren zu ändern, nicht die Eigenschaften von Clips. Sie können Clip-Keyframes bearbeiten, indem Sie den Clip auswählen und die Spur im Effekteinstellungsfenster oder Schnittfenster verwenden.

So stellen Sie die Option „Zeit automatisch abstimmen“ für den Touch-Modus ein

Wenn Sie die Anpassung einer Effekteigenschaft im Modus „Touch“ beenden, wird die Eigenschaft auf ihren ursprünglichen Wert zurückgesetzt. Die Voreinstellung „Zeit automatisch abstimmen“ bestimmt den Zeitpunkt, wann eine Effekteigenschaft auf ihren ursprünglichen Wert zurückgesetzt wird.

1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Audio“.

2 Geben Sie für die Option „Zeit automatisch abstimmen“ einen Wert ein und klicken Sie auf „OK“.

So legen Sie die automatische Keyframe-Erstellung fest

Die Automatisierung von Audioänderungen im Audiomixer kann dazu führen, dass auf der Audiospur mehr Keyframes als notwendig erstellt werden und dies zu einer Leistungsminderung führt. Um die Erstellung überflüssiger Keyframes zu vermeiden und dadurch eine qualitativ hochwertige Aufnahme bei minimalem Leistungsverlust sicherzustellen, verwenden Sie die Voreinstellung „Automatische Keyframe-Optimierung“. Einer von vielen Vorteilen dieser Voreinstellung ist, dass sie die Bearbeitung einzelner Keyframes vereinfacht, da diese im Keyframe-Diagramm nicht so eng nebeneinander angeordnet sind.

1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Audio“.

2 Wählen Sie unter „Automatische Keyframe-Optimierung“ eine oder beide der folgenden Optionen und klicken Sie dann auf „OK“:

Lineare Keyframes ausdünnen Erstellt Keyframes nur an den Stellen, die keinen linearen Bezug zu den Anfangs- und End-Keyframes haben. Beispiel: Sie automatisieren eine Überblendung zwischen 0 dB und -12 dB. Wenn diese Option aktiviert ist, erstellt Adobe Premiere Pro nur Keyframes an den Stellen, deren Werte über den Werten des Anfangs-Keyframes (0 dB) und End-Keyframes (-12 dB) liegen. Wenn Sie diese Option nicht aktivieren, kann Adobe Premiere Pro mehrere inkrementelle Keyframes mit identischen Werten zwischen diesen beiden Punkten erstellen. Dies hängt davon ab, mit welcher Geschwindigkeit Sie die Werte ändern. Diese Option ist standardmäßig aktiviert.

Mindest-Zeitspanne zum Ausdünnen Erstellt Keyframes nur dann, wenn die Abstände größer sind als der von Ihnen festgelegte Wert. Geben Sie einen Wert zwischen 1 und 2000 Millisekunden ein.

Bearbeiten von Audiodateien in Adobe Audition

Bearbeiten von Audiodateien in Adobe Audition

Obwohl Adobe Premiere Pro viele Werkzeuge und Effekte für die Bearbeitung von Audiodaten enthält, kann es sein, dass Sie für bestimmte Bearbeitungsschritte ggf. noch speziellere Technik einsetzen möchten. Wenn Sie Adobe Audition 2.0 auf Ihrem Computer installiert haben, können Sie den Befehl „In Audition bearbeiten“ verwenden, um Audiodaten aus Clips zur weiteren Bearbeitung an Adobe Audition zu senden. Mithilfe dieser Funktion können Sie Audiodaten auf einfache Weise in eine externe Audiotbearbeitungsanwendung exportieren und bearbeitete Audiodaten wieder zurück in Adobe Premiere Pro importieren.

Wenn Sie den Befehl „In Audition bearbeiten“ auf Audioclips anwenden, werden die Audiodaten extrahiert und die Bearbeitung wird an einem neuen Clip vorgenommen, der die extrahierten Audiodaten enthält. Die Audiodaten des ursprünglichen Mastervideoclips werden dabei beibehalten.

Wenn Sie den Befehl „In Audition bearbeiten“ auf Clips einer Sequenz anwenden, werden die Audiodaten in einem neuen Audioclip gerendert, der in Adobe Audition bearbeitet wird. Der bearbeitete Clip ersetzt dann den Originalclip im Schnitffenster. Der ursprüngliche Masterclip im Projektfenster bleibt davon unberührt. Auf Originalclips der Sequenz angewendete Effekte oder Marken werden im bearbeiteten Clip beibehalten.

Sie können die Audiodaten in Adobe Audition beliebig oft bearbeiten. Bei weiteren Bearbeitungen in Adobe Audition sendet Adobe Premiere Pro den Audioclip, der für die ursprüngliche Bearbeitungssitzung angelegt wurde.

Mit dem Befehl „Rückgängig“ im Projektfenster löschen Sie den extrahierten Audioclip, der in Adobe Audition bearbeitet wurde. Bei einem Clip einer Sequenz macht der Befehl „Rückgängig“ das Rendern und Ersetzen rückgängig, indem der Originalaudioclip wieder in die Sequenz eingefügt wird. Die neu erstellte Audiodatei wird in diesem Fall nicht aus dem Projektfenster gelöscht.

Hinweis: Der Befehl „In Audition bearbeiten“ ist für Adobe Dynamic Link-Clips nicht verfügbar.

So bearbeiten Sie Audiodaten in Adobe Audition über das Projektfenster

1 Markieren Sie im Projektfenster eine Datei, die Audiodaten enthält.

2 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „In Adobe Audition bearbeiten“.

Die Audiodaten werden aus dem Originalclip extrahiert und es wird ein neuer Audioclip erstellt, der im Projektfenster zu sehen ist. Die neue Audiodatei wird in Adobe Audition geöffnet. Die ursprünglichen Audiodaten des Masterclips werden dabei beibehalten.

3 Bearbeiten und speichern Sie die Datei in Adobe Audition.

4 Kehren Sie zu Adobe Premiere Pro zurück. Die Audiodatei bleibt in Adobe Audition geöffnet, bis Sie sie schließen.

Hinweis: Der Befehl „In Audition bearbeiten (Audio extrahieren)“ ersetzt die Originalaudiodaten eines Videomasterclips nicht. Wenn Sie den Videomasterclip einer Sequenz hinzufügen, müssen Sie folgende Schritte ausführen, wenn Sie die bearbeiteten neuen Audiodaten als Begleitung für die Videodaten einrichten möchten: Heben Sie die Verknüpfung der alten Audiodaten auf, löschen Sie diese und geben Sie dann den neuen Clip als zu verwendende Audiodaten an.

So bearbeiten Sie Audiodaten in Adobe Audition über das Schnitffenster

1 Markieren Sie im Schnitffenster einen Clip, der Audiodaten enthält.

2 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „In Adobe Audition bearbeiten (rendern und ersetzen)“.

Die Audiodaten des Clips werden in eine neue Audiodatei gerendert, die dann in Adobe Audition geöffnet wird. Die neue Audiodatei wird auch im Projektfenster angezeigt.

3 Bearbeiten und speichern Sie die Datei in Adobe Audition.

4 Kehren Sie zu Adobe Premiere Pro zurück. Die Audiodatei bleibt in Adobe Audition geöffnet, bis Sie sie schließen.

Die Audiodaten des gewählten Clips werden im Schnittfenster durch die neue Audiodatei ersetzt, die in Adobe Audition bearbeitet wurde. Der ursprüngliche Masterclip im Projektfenster bleibt davon unberührt.

Hinweis: Wenn Sie den Befehl „Rückgängig“ wählen, werden die Originalaudiodaten für den Clip im Schnittfenster wiederhergestellt. Die in Audition neu erstellte Audiodatei wird im Projektfenster jedoch beibehalten.

Kapitel 11: Verwenden des Titelfensters

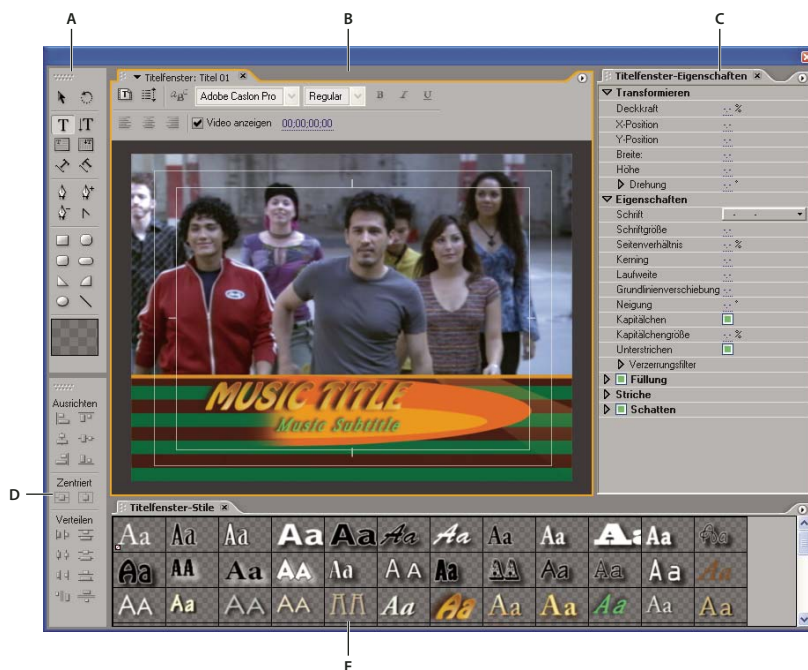
Erstellen von Titeln

Titelfenster

Im Adobe Premiere Pro-Titelfenster können benutzerdefinierte Titel und Logos erstellt werden. Titel stellen eine nützliche Ergänzung zu einem Film dar und können unterschiedlichen Zwecken dienen, z. B. zur Identifizierung von Personen und Orten oder für einen Abspann am Ende des Films. Zur Titelerstellung können alle auf dem Computer installierten Schriften und andere Grafikobjekte unter den Formerstellungs-Werkzeugen im Titelfenster verwendet werden. Sie können Logos aus beliebigen Grafiken oder Fotografien auf Ihrem Computer erstellen und für weitere Anpassungen und Verbesserungen Ihrer Filme verwenden.

Im Titelfenster können Sie Titel und Logos entweder mit Hilfe der Text- und Formwerkzeuge neu erstellen oder die enthaltenen Vorlagen, vordefinierten Textstile und Bilder zum schnellen Erstellen attraktiver Titel verwenden.

Das Titelfenster enthält zwar den Hauptzeichenbereich, Sie können es sich aber als Anordnung mehrerer zusammengehöriger Fenster vorstellen. Sie können die anderen Fenster schließen und das Titelfenster weiterhin geöffnet lassen. Sie können die Bereiche auch miteinander oder mit anderen Bestandteilen der Adobe Premiere Pro-Oberfläche verankern. Wenn die Titelfenster-Bereiche nicht mit der Hauptbearbeitungsfläche verankert sind, werden sie stets über den anderen Bereichen oder als verschiebbare Fenster angezeigt.



Adobe Title Designer

A. Titelfenster-Werkzeuge B. Titelfenster-Hauptbereich C. Titelfenster-Eigenschaften D. Titelfenster-Aktionen E. Titelfenster-Stile



Adobe stellt regelmäßig Updates der Software und Hilfe bereit. Wenn Sie feststellen möchten, ob Aktualisierungen vorhanden sind, klicken Sie im Adobe Help Center auf die Schaltfläche zum Öffnen der Voreinstellungen und anschließend auf „Nach Updates suchen“. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Titel


Sie können das Titelfenster öffnen und einen neuen Titel starten, indem Sie einen Menübefehl oder die Schaltfläche „Neues Objekt“ im Projektfenster verwenden. Es können mehrere Titel gleichzeitig in das Titelfenster geladen werden. Anschließend können Sie den Titel, den Sie anzeigen möchten, im Menü des Fensters auswählen. (Klicken Sie im Titelfenster auf das nach unten weisende Dreieck, um das Fenstermenü zu öffnen.)

Wenn Sie einen Titel in Adobe Premiere Pro speichern, wird dieser automatisch in der aktiven Ablage im Projektfenster gespeichert. Titel werden als Teil des Projekts gespeichert. Sie können Titel aber auch als unabhängige Dateien mit der Dateinamenerweiterung .prt exportieren. Wenn der zu verwendende Titel auf der Festplatte gespeichert ist, jedoch noch nicht in das aktuelle Projekt integriert wurde, können Sie den Titel wie jede andere Originaldatei importieren.

Im Gegensatz zu anderen Clips werden Titel nicht im Quellmonitor, sondern im Titelfenster neu geöffnet. Sie müssen einen Titel neu öffnen, um diesen zu ändern oder zu kopieren und als Grundlage für eine neue Version zu verwenden. Um einen Titel in einem anderen Projekt zu verwenden, müssen Sie das entsprechende Projekt öffnen und den Titel mit dem Befehl „Datei“ > „Exportieren“ > „Titel“ exportieren. Anschließend können Sie diesen wie jede andere Originaldatei in ein anderes Projekt importieren.


Hinweis: Vor Version 2.0 wurden alle Titel in Adobe Premiere Pro als separate Dateien getrennt von den Projektdateien gespeichert. Sie können die in älteren Versionen von Adobe Premiere Pro erstellten Titel ebenso wie anderes Filmmaterial importieren. Beim Speichern des Projekts werden die importierten Titel zusammen mit dem Projekt gespeichert.

So erstellen Sie einen neuen Titel

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie „Datei“ > „Neu“ > „Titel“.
 - Wählen Sie „Titel“ > „Neuer Titel“ und wählen Sie anschließend einen Titeltyp.
 - Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche „Neues Objekt“  und wählen Sie „Titel“.
- 2 Geben Sie einen Namen für den Titel ein und klicken Sie auf „OK“.
- 3 Verwenden Sie die Text- und Formwerkzeuge im Titelfenster, um neue Datei zu erstellen oder eine Vorlage anzupassen.
- 4 Schließen Sie das Titelfenster oder speichern Sie das Projekt, um den Titel zu speichern.

Hinweis: Titel werden automatisch zum Projektfenster hinzugefügt und als Teil der Projektdatei gespeichert.

So erstellen Sie einen Titel auf Grundlage des aktuellen Titels

- 1 Öffnen oder markieren Sie im Titelfenster den Titel, auf dem der neue Titel basieren soll.
- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Neuen Titel auf aktuellen Titel basieren“ .
- 3 Geben Sie im Dialogfeld „Neuer Titel“ einen Namen für den neuen Titel ein und klicken Sie auf „OK“.
- 4 Nehmen Sie beliebige Änderungen an dem neuen Titel vor.
- 5 Schließen Sie das Titelfenster oder speichern Sie das Projekt, um den Titel zu speichern.

So öffnen Sie einen Titel in einem aktiven Projekt

- ❖ Doppelklicken Sie im Projektfenster oder im Schnittfenster auf den Titel.

Hinweis: Titel werden nicht im Quellmonitor, sondern im Titelfenster geöffnet.

So importieren Sie eine Titeldatei

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“.
- 2 Wählen Sie einen Titel aus und klicken Sie auf „Öffnen“.

Hinweis: Sie können jedoch nicht nur Titel aus Adobe Premiere Pro mit der Erweiterung „.prt“, sondern auch Titel aus Adobe Premiere Elements und älteren Versionen von Adobe Premiere mit der Erweiterung „.ptl“ importieren. Die importierten Titel werden Teil der aktuellen Projektdatei.

So exportieren Sie einen Titel als unabhängige Datei

- 1 Wählen Sie im Projektfenster den Titel aus, den Sie als unabhängige Datei speichern möchten.
- 2 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Titel“.
- 3 Geben Sie einen Namen und einen Speicherort für den Titel ein und klicken Sie auf „Speichern“.

Verwenden von Titelvorlagen

Vorlagen

Die in Adobe Premiere Pro enthaltenen Vorlagen bieten zahlreiche Themen und vordefinierte Layouts, mit denen Titel schnell und einfach entworfen werden können. Einige Vorlagen enthalten Bilder, die zu typischen Filmthemen passen, wie z. B. zur Geburt eines Kindes oder zu Urlaubseindrücken. Andere wiederum enthalten Beispieltext, den Sie z. B. durch einen Abspann für einen Film ersetzen können. Einige Vorlagen verfügen über einen durchsichtigen Hintergrund, der durch dunkelgraue und hellgraue Quadrate dargestellt wird, so dass ein Video hinter dem Titel sichtbar ist. Andere Vorlagen verfügen über einen undurchsichtigen Hintergrund.

Jedes Element in einer Vorlage kann einfach geändert werden, indem es ausgewählt und entweder gelöscht oder überschrieben wird. Sie können Elemente auch zu der Vorlage hinzufügen. Nach erfolgter Änderung einer Vorlage können Sie sie als Titeldatei speichern, die für aktuelle und zukünftige Projekte verwendet werden kann.

Hinweis: Bei Anwendung einer neuen Vorlage ersetzt deren Inhalt jeglichen derzeit im Titelfenster vorhandenen Inhalt.

Wenn Sie Vorlagen gemeinsam mit anderen Benutzern verwenden, achten Sie darauf, dass auf jedem Computer alle in der Vorlage enthaltenen Schriften, Texturen, Logos und Bilder vorhanden sind.

Siehe auch

„Hinzufügen von Bildern“ auf Seite 214

„So laden Sie eine Textur“ auf Seite 219

So laden Sie eine Vorlage

- 1 Wählen Sie bei geöffnetem Titel „Titel“ > „Neuer Titel“ > „Basierend auf Vorlage“.
- 2 Klicken Sie auf das Dreieck neben einem Kategorienamen, um ihn zu erweitern.
- 3 Bearbeiten Sie die Vorlage und klicken Sie anschließend auf „OK“.

So importieren Sie eine gespeicherte Titeldatei als Vorlage

- 1 Wählen Sie bei geöffnetem Titel „Titel“ > „Vorlagen“.
- 2 Wählen Sie aus dem Menü „Vorlagen“ den Befehl „Datei als Vorlage importieren“.
- 3 Wählen Sie eine Datei aus und klicken Sie auf „Öffnen“. Nur Adobe Premiere Pro-Titeldateien (.prtl) können als Vorlagen importiert werden.
- 4 Geben Sie der Vorlage einen Namen und klicken Sie anschließend auf „OK“.

So legen Sie eine Vorlage als Standardvorlage fest oder stellen sie wieder her


- 1 Wählen Sie bei geöffnetem Titel „Titel“ > „Vorlagen“ und markieren Sie eine Vorlage.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um eine Vorlage als Standardvorlage festzulegen, wählen Sie im Menü „Vorlagen“ den Befehl „Standard-Standbild festlegen“ aus. Die Standardvorlage wird bei jedem Öffnen des Titelfensters geladen.
 - Wenn Sie die Standardvorlagen wiederherstellen möchten, wählen Sie im Menü „Vorlagen“ den Befehl „Standardvorlagen wiederherstellen“ aus und klicken auf „Schließen“.

So benennen Sie eine Vorlage um oder löschen sie

- 1 Wählen Sie bei geöffnetem Titel „Titel“ > „Vorlagen“ und markieren Sie eine Vorlage.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um eine Vorlage umzubenennen, wählen Sie im Menü „Vorlagen“ den Befehl „Vorlage umbenennen“ aus. Geben Sie einen Namen in das Textfeld „Name“ ein und klicken Sie auf „OK“.
 - Wenn Sie eine Vorlage löschen möchten, wählen Sie im Menü „Vorlagen“ den Befehl „Vorlage löschen“ aus und klicken anschließend auf „Ja“.

Hinweis: Wenn Sie eine Vorlage auf diese Weise löschen, wird sie von der Festplatte entfernt.

So erstellen Sie eine Vorlage aus einem geöffneten Titel


- 1 Wählen Sie bei geöffnetem Titel „Titel“ > „Vorlagen“.
- 2 Wählen Sie im Menü „Vorlagen“ den Befehl „[aktueller Titelname] als Vorlage speichern“ aus. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Vorlagen“  oberhalb der Vorlagenvorschau, um das Menü anzuzeigen.
- 3 Geben Sie einen Namen für die neue Titelvorgabe ein und klicken Sie auf „OK“.

Gestalten von Fernsehtiteln

So zeigen Sie einen Videoframe hinter einem Titel an

Bei Erstellung eines Titels für ein bestimmtes Segment eines Films, beispielsweise zur Benennung einer Szene oder Identifizierung einer Person, können Sie im Zeichenbereich einen Frame mit dem Filmmaterial anzeigen. Dies ist zur Positionierung von Elementen im Titel hilfreich. Der Videoframe dient nur zu Referenzzwecken. Er wird nicht als Bestandteil des Titels gespeichert.

Sie können die Timecode-Steuerelemente im Titelfenster verwenden, um den anzuzeigenden Frame zu definieren. Die Zeitanzeige im Titelfenster entspricht der aktuellen Zeit in der aktiven Sequenz. Wenn Sie also den Frame im Titelfenster festlegen, wird auch der aktuelle Frame im Programmmonitor und im Schnittfenster festgelegt und umgekehrt.

 Wenn Sie einen Titel über einen anderen Clip überlagern möchten, fügen Sie den Titel der Spur direkt oberhalb des Clips hinzu. Premiere Pro zeigt den Titelhintergrund automatisch durchsichtig an, wodurch das Bild des Clips in den unteren Spuren sichtbar wird.

- 1 Wählen Sie im Titelfenster „Video anzeigen“ aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um den Frame interaktiv zu ändern, ziehen Sie den Zeitwert neben „Video anzeigen“, bis der Frame im Zeichenbereich sichtbar ist.
 - Um den Frame durch Angabe des zugehörigen Timecodes anzuzeigen, klicken Sie auf den Zeitwert neben „Video anzeigen“ und geben Sie den Timecode des Frames in der aktiven Sequenz ein.

Hinweis: Der Wert „Video anzeigen“ des Titelfensters weist das Anzeigeformat auf, das in den Projekteinstellungen definiert ist. Wenn Sie beispielsweise an einem PAL-Projekt arbeiten, stellt der Wert für „Video anzeigen“ einen PAL-Timecode dar.

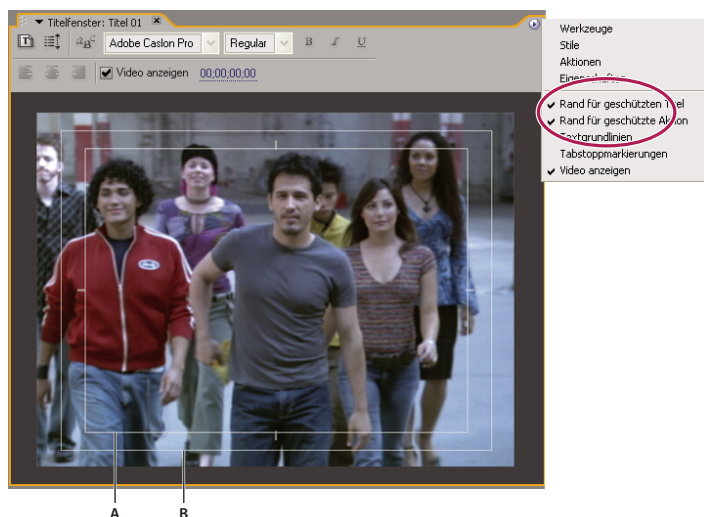
Ränder für geschützte Titel und geschützte Aktionen

Die Ränder für geschützte Titel und Aktionen im Titelfenster-Zeichenbereich zeigen die sichtbaren, geschützten Bereiche des Titels an. Diese Ränder sind standardmäßig aktiviert.

Geschützte Bereiche sind beim Bearbeiten von Filmmaterial für das Fernsehen und Videobänder hilfreich. Bei den meisten Fernsehgeräten für den privaten Gebrauch wird der so genannte *Overscan* verwendet, bei dem zur Vergrößerung der Bildmitte die Außenränder eines Bildes abgeschnitten werden. Die Größe der abgeschnittenen Ränder (Overscan) hängt

von den jeweiligen Fernsehgeräten ab. Der Text muss sich daher innerhalb der Ränder für geschützte Titel und alle anderen wichtigen Elemente müssen sich innerhalb der Ränder für geschützte Aktionen befinden, da so sichergestellt wird, dass alle Elemente auf den meisten Fernsehgeräten angezeigt werden können.

Hinweis: Wenn Sie Filme für das Internet oder für eine CD erstellen, sind die Bereiche für geschützte Titel und Aktionen für Ihr Projekt nicht relevant, da bei diesen Medien immer das gesamte Bild angezeigt wird.



Wählen Sie im Menü „Titelfenster“ den Befehl „Rand für geschützten Titel“ oder „Rand für geschützte Aktion“ aus
A. Rand für geschützten Titel B. Rand für geschützte Aktion

Hinzufügen von Text zu Titeln

Text für Titel

Wenn Sie einem Titel Text hinzufügen, können Sie jede auf Ihrem System vorhandene Schrift verwenden, einschließlich Type 1- (PostScript), OpenType- und TrueType-Schriften. Bei der Installation von Premiere Pro (und anderen Adobe-Anwendungen) werden den gemeinsam verwendeten Adobe-Ressourcen neue Schriften hinzugefügt.

Je nach dem im Titelfenster verwendeten Werkzeug können Sie *Punkttext* oder *Absatztext* erstellen. Bei der Erstellung von Punkttext definieren Sie einen *Eingabepunkt*. Dies ist die Stelle, an der die Eingabe begonnen wird. Der Text wird in eine einzelne Zeile eingegeben, es sei denn, Sie aktivieren die Funktion *Zeilenumbruch*. Diese hat zur Folge, dass der Text umgebrochen wird und dass die Eingabe in einer neuen Zeile fortgesetzt wird, sobald der Text den Rand des Bereichs für geschützte Titel erreicht hat. Bei der Erstellung von Absatztext definieren Sie ein Textfeld, in das der Text eingefügt wird. Der Text in einem Textfeld wird automatisch innerhalb der Feldbegrenzung umgebrochen.

Wenn Sie den Eckgriffpunkt eines Punkttextobjekts ziehen, wird die Textgröße entsprechend angepasst. Wenn Sie den Eckgriffpunkt eines Textfeldes ziehen, wird der darin enthaltene Text neu angeordnet. Wenn ein Textfeld für die darin enthaltenen Eingabezeichen zu klein ist, können Sie dessen Größe ändern, damit der verborgene Text angezeigt wird. Textfelder mit nicht sichtbaren Zeichen weisen rechts ein Pluszeichen (+) auf.

Sie können auch Pfadtext erstellen. Anstelle einer geraden Grundlinie folgt Pfadtext einer von Ihnen erstellten Kurve.

Jede Textart kann horizontal oder vertikal entlang einer Grundlinie oder eines Pfads ausgerichtet werden.



Siehe auch

„So ordnen Sie Absatztext neu an“ auf Seite 208

„So skalieren Sie Objekte“ auf Seite 216

To geben Sie Text ohne Begrenzungen ein

1 Führen Sie im Titelfenster-Werkzeubereich einen der folgenden Schritte aus:

- Um horizontalen Text einzugeben, klicken Sie auf das Textwerkzeug .
- Um vertikalen Text einzugeben, klicken Sie auf das vertikale Textwerkzeug .



2 Klicken Sie im Zeichenbereich auf die Stelle, an der Sie mit der Eingabe beginnen möchten, und geben Sie den Text ein.

Hinweis: Standardmäßig wird kein Textumbruch durchgeführt. Damit der Text umgebrochen wird, wenn er den Rand für geschützten Titel erreicht, wählen Sie „Titel“ > „Zeilenumbruch“. Wenn der Zeilenumbruch deaktiviert ist, müssen Sie die Eingabetaste drücken, um eine neue Zeile zu beginnen.

3 Wenn Sie die Texteingabe beendet haben, klicken Sie auf das Auswahlwerkzeug und anschließend außerhalb des Textfeldbereichs.

So geben Sie horizontalen oder vertikalen Text in ein Textfeld ein

1 Führen Sie im Titelfenster einen der folgenden Schritte aus:

- Um horizontalen Text einzugeben, klicken Sie auf das Bereichs-Textwerkzeug .
- Um vertikalen Text einzugeben, klicken Sie auf das Textwerkzeug für vertikale Bereiche .



2 Ziehen Sie den Cursor im Zeichenbereich, um ein Textfeld zu erstellen.

3 Geben Sie den Text ein. Der Text wird automatisch umbrochen, wenn der Rand des Textfelds erreicht ist.

4 Wenn Sie die Texteingabe beendet haben, klicken Sie auf das Auswahlwerkzeug und anschließend außerhalb des Textfelds.

Hinweis: Wenn Sie die Textfeldgröße mit dem Textwerkzeug für horizontale oder vertikale Bereiche ändern, wird nur die Größe des sichtbaren Feldbereichs geändert, die Textgröße an sich wird beibehalten.

So geben Sie Text entlang eines Pfades ein

1 Klicken Sie im Titelfenster auf das Pfad-Textwerkzeug  oder das vertikale Pfad-Textwerkzeug . Die Pfad-Textwerkzeuge werden ähnlich wie ein Zeichenstift-Werkzeug verwendet.

2 Klicken Sie im Zeichenbereich auf die Stelle, an der der Text beginnen soll.

3 Klicken oder ziehen Sie, um einen zweiten Punkt zu erstellen.

4 Klicken Sie wiederholt, bis Sie den Pfad in der gewünschten Form erstellt haben.

5 Geben Sie den Text ein. Wenn Sie den Text eingeben, beginnt er über bzw. rechts neben dem Pfad. Sie können den Pfad erforderlichenfalls durch Ziehen der Ankerpunkte verändern. Wenn Sie die Größe des Textfelds in diesem Modus verändern, ändert sich nur die Ansicht, die Textgröße wird hingegen beibehalten.

6 Wenn Sie die Texteingabe beendet haben, klicken Sie auf das Auswahlwerkzeug und anschließend außerhalb des Textfelds.

Siehe auch

„So erstellen Sie Formen“ auf Seite 209

So wählen Sie Text aus und bearbeiten ihn

1 Doppelklicken Sie mit dem Auswahlwerkzeug auf die Textstelle, die bearbeitet werden soll oder an der die Auswahl beginnen soll. Das Werkzeug ändert sich in das Textwerkzeug. Durch den Cursor wird der Einfügepunkt angezeigt.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um den Einfügepunkt zu verschieben, klicken Sie zwischen den Zeichen oder verwenden Sie die Nach-links-Pfeiltaste oder die Nach-rechts-Pfeiltaste.

- Um ein einzelnes Zeichen oder eine Gruppe von nebeneinander stehenden Zeichen auszuwählen, ziehen Sie den Einfügepunkt zur Markierung über die entsprechende Stelle.

Sie können ausgewählten Text mit Hilfe von Steuerelementen im Titelfenster-Hauptbereich, im Titelfenster-Eigenschaftsbereich oder den Menübefehlen formatieren. Zur Formatierung des gesamten Texts oder eines Grafikobjekts klicken Sie auf das Objekt, um das gesamte Objekt auszuwählen und ändern Sie dann die Objekteigenschaften.

Siehe auch

„Formatieren und Schriften“ auf Seite 206

Formatieren von Text

Formatieren und Schriften

Während einige Objekteigenschaften (z. B. Füllfarbe, Schatten usw.) für alle im Titelfenster erstellten Objekte identisch sind, sind andere Eigenschaften den Textobjekten vorbehalten. Steuerelemente für Schrift, Schriftschnitt und Ausrichtungstyp werden im Titelfenster über dem Zeichenbereich angezeigt. Weitere Optionen sind im Titelfenster-Eigenschaftsbereich und in der Hauptmenüleiste im Menü „Titel“ verfügbar.

Sie können die für einen Titel verwendeten Schriften jederzeit ändern. Verwenden Sie das Dialogfeld „Schriftbrowser“, um mehrere Schriftarten auszuprobieren. Der Schriftbrowser zeigt alle installierten Schriften mit einer Standardzeichenfolge an. Diese Zeichen können angepasst werden.

Bei Auswahl einer Schrift im Schriftbrowser wendet Adobe Premiere Pro diese umgehend auf den Titel an. Der Schriftbrowser bleibt geöffnet, so dass Sie ganz einfach eine andere Schrift anzeigen können. Sie können Schriften beliebig oft ändern.

Hinweis: Wenn Sie Titeldateien mit anderen Benutzern gemeinsam verwenden, stellen Sie sicher, dass alle darin verwendeten Schriften auf deren Computern installiert sind.

So legen Sie eine Schrift fest

- ❖ Markieren Sie den Text und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie „Titel“ > „Schrift“ und anschließend eine Schrift im Menü.
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche „Schriftbrowser“ und wählen Sie eine Schrift aus. Klicken Sie danach auf „OK“.

So ändern Sie Zeichen im Schriftbrowser

- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Titelfenster“.
- 2 Geben Sie in das Textfeld des Schriftbrowsers bis zu sechs Zeichen ein und klicken Sie dann auf „OK“.

So ändern Sie die Schriftgröße

- ❖ Markieren Sie den Text und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie „Titel“ > „Größe“ und legen Sie dann die gewünschte Schriftgröße fest.
 - Ändern Sie den Wert für die Schriftgröße im Titelfenster-Eigenschaftsbereich.

So ändern Sie die Textausrichtung

- 1 Wählen Sie ein Textobjekt aus.
- 2 Wählen Sie „Titel“ > „Ausrichtung“ und legen Sie dann entweder eine horizontale oder eine vertikale Ausrichtung fest.

Siehe auch

„So ändern Sie die Ausrichtung von Absatztext“ auf Seite 208

So legen Sie Texteigenschaften fest

Wenn Sie ein Objekt in einem Titel auswählen, werden seine Eigenschaften (Füllfarbe, Schatten usw.) im Titelfenster-Eigenschaftenbereich aufgeführt. Durch Anpassen der Werte im Fenster ändert sich das ausgewählte Objekt. Textobjekte weisen eine Reihe von Eigenschaften auf, die je nach Typ eindeutig sind, z. B. Kerning und Zeilenabstand.

Hinweis: Einige Texteigenschaften werden im Titelfenster-Eigenschaftenbereich nicht aufgeführt. Beispielsweise können Schrift, Schriftschnitt und Ausrichtungstyp entweder im Titelfensterbereich oder im Menü „Titelfenster“ festgelegt werden. Das Menü „Titelfenster“ enthält zudem Optionen für Ausrichtung, Zeilenumbruch, Tabstops und das Einfügen eines Logos in ein Textfeld.

1 Wählen Sie das Textobjekt oder den Textbereich aus, das bzw. den Sie ändern möchten.

2 Klicken Sie im Titelfenster-Eigenschaftenbereich auf den Pfeil neben „Eigenschaften“ und legen Sie Werte für die folgenden Optionen fest:

Schrift Gibt die Schrift an, die dem ausgewählten Textobjekt zugewiesen wird. Verwenden Sie den Schriftbrowser, um die Schriftart anzuzeigen.

Schriftgröße Gibt die Schriftgröße in Bildzeilen an.

Seitenverhältnis Gibt die horizontale Skalierung der ausgewählten Schrift an. Der Wert ist ein Prozentsatz des normalen Seitenverhältnisses der Schrift. Werte unter 100 % machen den Text enger, Werte über 100 % machen ihn breiter.

Zeilenabstand Gibt den Abstand zwischen den einzelnen Textzeilen an. Bei lateinischer Schrift (Roman) wird der Zeilenabstand von der Grundlinie einer Textzeile bis zur Grundlinie der nächsten Zeile gemessen. Bei vertikalem Text wird der Zeilenabstand von der Mittellinie einer Textzeile bis zur Mittellinie der nächsten Zeile gemessen. In Adobe Title Designer gilt die Linie unter dem Text als Grundlinie. Sie können innerhalb desselben Absatzes mehrere Werte für den Zeilenabstand zuweisen, innerhalb einer Textzeile allerdings gilt der höchste Wert als gültiger Zeilenabstand für diese Zeile.

Hinweis: Um die Grundlinien ein- oder auszublenden, wählen Sie „Titel“ > „Ansicht“ > „Textgrundlinien“. Die Textgrundlinien werden nur angezeigt, wenn Sie das Textobjekt auswählen.

Kerning Gibt den Zeichenabstand an, den Sie für bestimmte Zeichenpaare vergrößern oder verkleinern können. Der Wert gibt den Abstand zwischen den Zeichenpaaren in Prozent der Zeichenbreite an. Positionieren Sie den Cursor an den Punkt, an dem Sie das Kerning anpassen möchten.

Laufweite Gibt den Abstand zwischen Buchstaben in einer bestimmten Buchstabenfolge an. Der Wert gibt den Abstand zwischen den einzelnen Zeichen in Prozent der Zeichenbreite an. Es hängt von der Ausrichtung des Textes ab, von wo aus der Abstand der Zeichen angepasst wird. Bei zentriertem Text z. B. findet die Anpassung von der Mitte aus statt. Die Anpassung der Laufweite ist hilfreich, wenn ein Fließtext viele Zeichen mit breiten Linien enthält, was dazu führt, dass die Zeichen ineinander übergehen und schwer lesbar sind. Passen Sie die Laufweite des gesamten Textes in einem Textfeld an, indem Sie das Textfeld auswählen und den Wert für „Laufweite“ ändern. Sie können die Laufweite auch lediglich für bestimmte aneinander grenzende Zeichen anpassen, indem Sie diese Zeichen markieren und den Wert für „Laufweite“ ändern.

Grundlinienverschiebung Legt die Entfernung der Zeichen von der Grundlinie fest. Sie können den markierten Text nach oben oder unten verschieben, um hoch- bzw. tiefgestellte Zeichen zu erstellen. Das Ändern der Werts für „Grundlinienverschiebung“ wirkt sich auf alle Zeichen aus. Passen Sie die Grundlinienverschiebung für den gesamten Text in einem Textfeld an, indem Sie das Textfeld auswählen und den Wert ändern. Sie können die Grundlinienverschiebung auch lediglich für bestimmte aneinander grenzende Zeichen anpassen, indem Sie diese Zeichen markieren und den Wert ändern.

Neigung Gibt die Neigung eines Objekts in Grad an.

Kapitalchen Wenn diese Option aktiviert ist, werden alle markierten Objekte in Großbuchstaben angezeigt.




Kapitalchengröße Gibt die Größe der Kapitalchen im Verhältnis zur normalen Schrifthöhe in Prozent an. Bei Anpassung dieses Wertes ändert sich die Größe aller Zeichen im Textobjekt mit Ausnahme des ersten Zeichens. Ist für „Kapitalchengröße“ der Wert „100 %“ eingestellt, so wird der gesamte Text in Großbuchstaben angezeigt.

Unterstrichen Wenn diese Option aktiviert ist, wird der markierte Text unterstrichen. Diese Option ist nicht für Text auf einem Pfad verfügbar.

Arbeiten mit Absatztext

So ändern Sie die Ausrichtung von Absatztext

❖ Markieren Sie ein Absatztextobjekt und führen Sie oben im Titelfenster einen der folgenden Schritte aus:

- Um den Text in seinem Textfeld links auszurichten, klicken Sie auf „Linksbündig“ .
- Um den Text in seinem Textfeld zu zentrieren, klicken Sie auf „Zentriert“ .
- Um den Text in seinem Textfeld rechts auszurichten, klicken Sie auf „Rechtsbündig“ .

So ordnen Sie Absatztext neu an

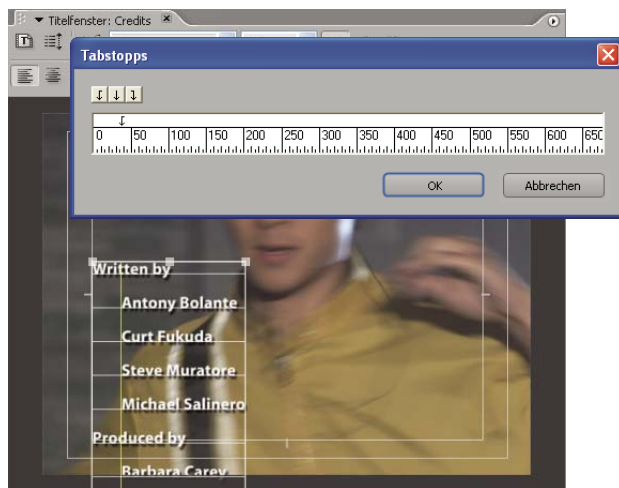
❖ Markieren Sie ein Absatztextobjekt.

- Ziehen Sie einen beliebigen Griffpunkt des Absatztext-Begrenzungsfeldes, um die Feldgröße zu ändern.

Verwenden von Tabstopps

Bei der Texterstellung mit dem Textwerkzeug für horizontale Bereiche oder mit dem Textwerkzeug für vertikale Bereiche können Sie Tabstopps in ähnlicher Weise verwenden wie in einem Textverarbeitungsprogramm. Tabstopps sind besonders nützlich, wenn Sie professionell gestaltete Vor- und Nachspanne erstellen möchten. Sie können mehrere Tabstopps innerhalb eines Textfeldes festlegen und die Tabulatortaste drücken, um den Cursor zum nächsten Tabstopp zu bewegen. Sie können für jeden Tabstopp eine andere Ausrichtung festlegen.

Hinweis: Mit Tabstopps können Sie nur die Zeichen eines Textobjekts ausrichten. Um ein vollständiges Text- oder Grafikobjekt auszurichten, verwenden Sie den Befehl „Objekte ausrichten“.



Tabstops, Dialogfeld

Siehe auch

„Erstellen von rollenden und kriechenden Titeln“ auf Seite 224




„Ausrichten und Verteilen von Objekten“ auf Seite 215

So setzen Sie einen Tabstopp und passen ihn an

- 1 Markieren Sie ein Textfeld.

2 Wählen Sie „Titel“ > „Tabstopps“.

3 Führen Sie im Dialogfeld „Tabstopps“ einen der folgenden Schritte aus:

- Um einen Tabstopp mit linksbündigem Text zu erstellen, klicken Sie auf die Tabstoppposition für linksbündige Ausrichtung .
- Um einen Tabstopp mit zentriertem Text zu erstellen, klicken Sie auf die Tabstoppposition für zentrierte Ausrichtung .
- Um einen Tabstopp mit rechtsbündigem Text zu erstellen, klicken Sie auf die Tabstoppposition für rechtsbündige Ausrichtung .

4 Klicken Sie auf das Tabstopplineal über den Zahlen, um einen Tabstopp zu setzen. Ziehen Sie den Tabstopp auf die gewünschte Position. Die Tabstoppposition im ausgewählten Textfeld wird während des Ziehens durch eine gelbe vertikale Linie oder *Tabstoppposition* angezeigt.

5 Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfeld „Tabstopps“ zu schließen. Das ausgewählte Textfeld enthält die von Ihnen angegebenen Tabstopps.

Hinweis: Um Tabstopppositionen bei Auswahl anzuzeigen (und nicht nur, wenn das Dialogfeld „Tabstopps“ geöffnet ist), wählen Sie „Titelfenster“ > „Ansicht“ > „Tabstopppositionen“.

So löschen Sie einen Tabstopp

❖ Ziehen Sie im Dialogfeld „Tabstopps“ den Tabstopp nach oben, unten oder vom Tabstopplineal herunter.

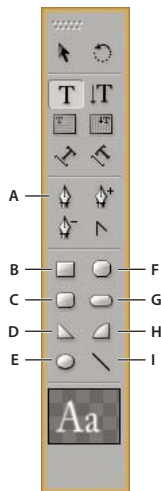
Hinzufügen von Formen und Bildern

So erstellen Sie Formen

Neben Textobjekten können Sie mit den Zeichenwerkzeugen im Titelfenster auch eine Reihe von Formen (z. B. Rechtecke, Ellipsen und Linien) erstellen. Im Titelfenster sind Standard-Zeichenstift-Werkzeuge enthalten, die den Stiftwerkzeugen von Adobe Illustrator und Adobe Photoshop ähneln.

Mit den Zeichenstift-Werkzeugen können Sie gerade Linien und Kurven am besten bearbeiten. Die Form der Verbindungspfade kann mit ihrer Hilfe problemlos angepasst werden. Weiterhin können Sie einem Segment schnell Punkte hinzufügen, Punkte von einem Segment löschen oder den Typ eines Ankerpunkts ändern.

Nachdem Sie Linien oder Kurven erstellt haben, können Sie die verbindenden Segmente entweder geöffnet lassen, d. h. das letzte Segment wird nicht mit dem Startpunkt verbunden, oder Sie können die verbindenden Segmente schließen, indem Sie auf den ersten Steuerungspunkt klicken.



Formwerkzeuge

A. Stift B. Rechteck C. Rechteck mit abgerundeten Ecken D. Keil E. Ellipse F. Rechteck mit zugeschnittenen Ecken G. Abgerundetes Rechteck H. Bogen I. Linie

- 1 Wählen Sie ein Formwerkzeug aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Halten Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt, um das Seitenverhältnis der Form beizubehalten.
 - Halten Sie beim Ziehen die Alt-Taste gedrückt, um vom Mittelpunkt der Form zu zeichnen.
 - Halten Sie die beim Ziehen die Umschalt- und die Alt-Taste gedrückt, um das Seitenverhältnis beizubehalten und von der Mitte zu zeichnen.
 - Ziehen Sie den Cursor beim Zeichnen diagonal über die Eckpunkte, um die Form diagonal zu spiegeln.
 - Ziehen Sie den Cursor beim Zeichnen quer über die Form, nach oben oder nach unten, um die Form horizontal oder vertikal zu spiegeln.



Um die Form nach dem Zeichnen zu spiegeln, ziehen Sie einen Eckpunkt der Form mit dem Auswahlwerkzeug in die Richtung, in die sie gespiegelt werden soll.

Siehe auch

„So zeichnen Sie gerade Segmente mit dem Zeichenstift-Werkzeug“ auf Seite 210

„So zeichnen Sie Kurven mit dem Zeichenstift-Werkzeug“ auf Seite 211

So ändern Sie die Form eines Grafikobjekts oder eines Logos

- 1 Wählen Sie ein oder mehrere Objekte oder Logos in einem Titel aus.
- 2 Klicken Sie im Titelfenster-Eigenschaftsbereich auf das Dreieck neben „Eigenschaften“, um die Liste zu erweitern, und wählen Sie dann eine Option aus dem Menü „Grafiktyp“ aus.

Hinweis: Wenn Sie Formen ändern, können die ursprünglichen Steuerungspunkte verloren gehen. Um die Steuerungspunkte vor oder nach dem Ändern der Form anzuzeigen, markieren Sie das Objekt mit dem Auswahlwerkzeug.

So zeichnen Sie gerade Segmente mit dem Zeichenstift-Werkzeug

Sie können gerade Linien zeichnen, indem Sie mit dem Zeichenstift-Werkzeug in den Zeichenbereich klicken. Dadurch werden Steuerungspunkte, so genannte *Ankerpunkte* erstellt, die durch gerade Segmente verbunden sind.

- 1 Wählen Sie das Zeichenstift-Werkzeug aus.

2 Positionieren Sie die Spitze des Zeichenstifts an der Stelle, an der das gerade Segment beginnen soll, und klicken Sie, um den ersten Ankerpunkt festzulegen. Der Ankerpunkt bleibt solange markiert (ausgefüllt), bis Sie den nächsten Punkt hinzufügen.

Hinweis: Das erste Segment, das Sie zeichnen, wird erst sichtbar, nachdem Sie einen zweiten Ankerpunkt erstellt haben. Wenn von beiden Seiten des Punktes Linien ausgehen, haben Sie das Zeichenstift-Werkzeug versehentlich gezogen. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Rückgängig“ und klicken Sie erneut.

3 Klicken Sie an die Stelle, an der das Segment enden soll. (Halten Sie dabei die Umschalttaste gedrückt, um den Winkel des Segments auf 45 Grad bzw. ein Vielfaches davon zu beschränken.) Ein weiterer Ankerpunkt wird erstellt.

4 Klicken Sie wiederholt mit dem Zeichenstift-Werkzeug, um weitere gerade Segmente zu erstellen. Der letzte hinzugefügte Ankerpunkt wird als großes Quadrat dargestellt, um anzuzeigen, dass er ausgewählt ist.

5 Schließen Sie die Pfaderstellung ab, indem Sie einen der folgenden Schritte ausführen:

- Um einen Pfad zu schließen, zeigen Sie auf den ersten Ankerpunkt. Wenn sich das Zeichenstift-Werkzeug genau über dem ersten Ankerpunkt befindet, wird ein Kreis unter dem Cursor angezeigt.
- Um den Pfad geöffnet zu lassen, halten Sie die Strg-Taste gedrückt und klicken Sie auf eine beliebige Stelle außerhalb der Objekte oder wählen Sie ein anderes Werkzeug aus dem Fenster „Werkzeuge“.

So zeichnen Sie Kurven mit dem Zeichenstift-Werkzeug

Kurvensegmente werden durch Ziehen der Ankerpunkte mit dem Zeichenstift-Werkzeug gezeichnet. Bevor Sie Kurvensegmente mit dem Zeichenstift-Werkzeug zeichnen oder verändern, sollten Sie mit zwei wichtigen Elementen vertraut sein, die mit den Ankerpunkten auf den Kurvensegmenten zusammenhängen. Wenn Sie einen Ankerpunkt, der Kurvensegmente verbindet, mit dem Auswahlwerkzeug markieren, werden an den Segmenten *Richtungslinien* angezeigt, die in *Richtungspunkten* enden. Der Winkel und die Länge der Richtungslinien bestimmen die Form und die Größe der Kurvensegmente. Durch das Verschieben der Richtungslinien ändert sich die Form der Kurven. An *Verbindungspunkten* werden immer zwei Richtungslinien angezeigt, die sich zu einer einzigen geraden Linie vereinen. Wenn Sie den Richtungspunkt einer Richtungslinie ziehen, die in einen Verbindungspunkt mündet, bewegen sich immer beide Richtungslinien gleichzeitig, so dass an diesem Ankerpunkt eine gleichmäßige Kurve entsteht. Ein *Eckpunkt* dagegen kann ein, zwei oder keine Richtungslinien haben, je nachdem ob er ein, zwei bzw. keine Kurvensegmente verbindet.

Die Richtungslinien der Eckpunkte bewegen sich unabhängig voneinander und bewirken so, dass die Ecken erhalten bleiben. Wenn Sie einen Richtungspunkt ziehen, der sich auf der Richtungslinie eines Eckpunkts befindet, werden andere eventuell vorhandene Richtungslinien nicht verschoben. Richtungslinien sind immer tangential zur Kurve an den Ankerpunkten (das heißt senkrecht zum Radius der Kurve). Der Winkel der Richtungslinien legt die Neigung der Kurve fest, die Länge der Richtungslinien bestimmt die Höhe bzw. Tiefe der Kurve.

1 Wählen Sie das Zeichenstift-Werkzeug aus.

2 Positionieren Sie den Cursor an der Stelle, an der die Kurve beginnen soll. Halten Sie die Maustaste gedrückt.

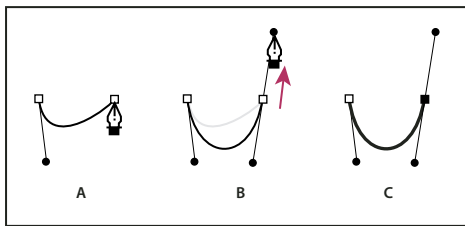
3 Ziehen Sie mit der Maus, um Richtungslinien zu erstellen, die die Neigung des zu zeichnenden Kurvensegments bestimmen. Die Richtungslinie sollte eine Länge von ungefähr einem Drittel der Entfernung zum nächsten zu zeichnenden Ankerpunkt haben. Ziehen Sie bei gedrückter Umschalttaste, um den Winkel der Richtungslinie auf ein Vielfaches von 45 Grad zu beschränken.

4 Lassen Sie die Maustaste los.

Hinweis: Das erste Segment, das Sie zeichnen, wird erst sichtbar, nachdem Sie einen zweiten Ankerpunkt erstellt haben.

5 Positionieren Sie das Stiftwerkzeug an die Stelle, an der das Kurvensegment enden soll, und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

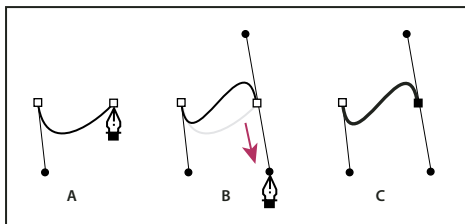
- Um eine C-förmige Kurve zu erstellen, ziehen Sie den Cursor in die Richtung, die der Richtung entgegengesetzt ist, in die Sie den Cursor für die Erstellung des letzten Ankerpunktes gezogen haben.



Drawing second point in curves

A. Startpunkt für die Erstellung eines neuen Verbindungspunkts B. Cursor in die der vorherigen Richtungslinie entgegengesetzte Richtung ziehen, um eine C-förmige Kurve zu erstellen C. Ergebnis nach dem Loslassen der Maustaste

- Um eine S-förmige Kurve zu erstellen, ziehen Sie den Cursor in die gleiche Richtung, in die Sie den Cursor für die Erstellung des vorherigen Ankerpunkts gezogen haben.



S-Kurven zeichnen


A. Startpunkt für die Erstellung eines neuen Verbindungspunkts B. Cursor in die gleiche Richtung wie die vorherige Richtungslinie ziehen, um eine S-förmige Kurve zu erstellen C. Ergebnis nach dem Loslassen der Maustaste

- 6 Ziehen Sie das Zeichenstift-Werkzeug von verschiedenen Positionen aus, um weitere Punkte zu erstellen.
- 7 Schließen Sie die Pfaderstellung ab, indem Sie einen der folgenden Schritte ausführen:
 - Um den Pfad zu schließen, zeigen Sie mit dem Zeichenstift-Werkzeug auf den ersten Ankerpunkt. Klicken oder ziehen Sie, um den Pfad zu schließen.
 - Um den Pfad geöffnet zu lassen, klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf eine beliebige Stelle außerhalb der Objekte oder wählen Sie das Auswahlwerkzeug aus.


Punkte und Kurven anpassen

Im Titelfenster sind Werkzeuge enthalten, mit denen Sie vorhandene Pfade bearbeiten können. Sie können Steuerungspunkte zu einem Pfad hinzufügen oder daraus löschen. Sie können auch Steuerungspunkte verschieben und ihre Richtungslinien bearbeiten, um die Kurve benachbarter Liniensegmente zu ändern. Zudem können Sie nicht nur die Breite des Pfads angeben, sondern auch die Form seiner Endpunkte bzw. Kappen und seiner Ecken bzw. Verbindungen.


So fügen Sie einem Pfad einen Ankerpunkt hinzu

- 1 Wählen Sie den Pfad aus.
- 2 Wählen Sie das Ankerpunkt-hinzufügen-Werkzeug  aus.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um einen Ankerpunkt hinzuzufügen, ohne eine Kurve zu erstellen oder manuell anzupassen, klicken Sie an die Stelle, an der Sie einen Ankerpunkt hinzufügen möchten.
 - Um einen Ankerpunkt hinzuzufügen und den neuen Punkt gleichzeitig zu verschieben, ziehen Sie an die Stelle des Pfades, an der Sie einen Ankerpunkt hinzufügen möchten.

So löschen Sie einen Ankerpunkt


- 1 Wählen Sie den Pfad aus, der den Ankerpunkt enthält.
- 2 Select the Delete Anchor Point tool .
- 3 Klicken Sie auf den Punkt, der gelöscht werden soll.

So passen Sie einen Steuerungspunkt an

- 1 Wählen Sie den Pfad aus, der den Steuerungspunkt enthält.
- 2 Wählen Sie das Zeichenstift-Werkzeug  aus.
- 3 Zeigen Sie mit dem Cursor auf den Punkt. Wenn der Cursor sich in einen Pfeil mit einem Viereck ändert, ziehen Sie den Steuerungspunkt, um ihn anzupassen.

So wandeln Sie Ankerpunkttypen um

Während des Zeichnens kann es notwendig sein, den Typ der Ankerpunkte zu ändern, die Sie für ein Segment erstellt haben. Verwenden Sie dafür das Ankerpunkt-umwandeln-Werkzeug.

- 1 Wählen Sie den zu bearbeitenden Pfad aus.
- 2 Wählen Sie das Ankerpunkt-umwandeln-Werkzeug  aus und zeigen Sie mit dem Cursor auf den umzuwandelnden Ankerpunkt.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um einen Eckpunkt in einen Verbindungspunkt umzuwandeln, ziehen Sie vom Eckpunkt aus eine Richtungslinie.
 - Um einen Verbindungspunkt in einen Eckpunkt ohne Richtungslinien umzuwandeln, klicken Sie auf den Verbindungspunkt.
 - Um einen Eckpunkt ohne Richtungslinien in einen Eckpunkt mit voneinander unabhängigen Richtungslinien umzuwandeln, ziehen Sie zunächst vom Eckpunkt aus eine Richtungslinie (so dass ein Verbindungspunkt mit Richtungslinien entsteht). Lassen Sie dann die Maustaste los und ziehen Sie einen der Richtungspunkte.
 - Um einen Verbindungspunkt in einen Eckpunkt mit voneinander unabhängigen Richtungslinien umzuwandeln, ziehen Sie einen der Richtungspunkte.

Hinweis: Wenn Sie das Zeichenstift-Werkzeug über einem Ankerpunkt platzieren und dabei die Alt-Taste drücken, wird das Zeichenstift-Werkzeug vorübergehend in das Ankerpunkt-umwandeln-Werkzeug geändert.

So ändern Sie die Kurve eines Segments

- 1 Wählen Sie den zu bearbeitenden Pfad aus.
- 2 Wählen Sie das Zeichenstift-Werkzeug aus und ziehen Sie ein Segment, um seine Kurve zu ändern.

Hinweis: Das Ziehen eines Segments bewirkt, dass die Kurve geändert wird, indem die Richtungslinien an beiden Enden des Segments um denselben Betrag angepasst werden. Mit dieser Vorgehensweise können Sie ein gerades Segment in eine Kurvensegment ändern.

So legen Sie Optionen für offene und geschlossene Bézier-Formen fest

Mit dem Zeichenstift-Werkzeug können Sie offene oder geschlossene Pfade erstellen. Sie können die Breite des Pfads sowie die Form von Pfadsegmentenden und -ecken festlegen.

❖ Wählen Sie eine Linie oder eine offene oder geschlossene Bézier-Form aus und geben Sie im Titelfenster-Eigenschaftenbereich die folgenden Optionen an:

Linienbreite Legt die Breite des Pfads in Pixeln fest.

Abschlusstyp Gibt den Abschlusstyp des Pfads an. Die Option „Eckig“ schließt den Pfad quadratisch ab. Die Option „Rund“ schließt den Pfad mit halbkreisförmigen Enden ab. Die Option „Quadrat“ schließt den Pfad mit Quadraten ab, die sich bis zu der Hälfte der Linienbreite hinter dem Linienende erstrecken. Dadurch erstreckt sich die Linienbreite um die Linie herum gleichmäßig in alle Richtungen.

Verbindungstyp Legt fest, wie die Enden von angrenzenden Pfadsegmenten miteinander verbunden werden. Die Option „Gehren“ verbindet Pfadsegmente durch spitze Ecken. Die Option „Rund“ verbindet Pfadsegmente durch abgerundete Ecken. Die Option „Abschrägen“ verbindet Pfadsegmente durch abgeschrägte Ecken.

Gehrungsbeschränkung Legt fest, wann der Verbindungstyp von spitz zu abgeschrägt wechselt. Die Standardbeschränkung ist 4, was bedeutet, dass der Verbindungspunkt sich von spitz in abgeschrägt ändert, wenn die Länge des Punktes viermal so groß ist wie die Linienbreite. Wenn Sie als Beschränkung 1 eingeben, wird immer ein abgeschrägter Verbindungspunkt eingefügt.

Hinweis: Sie können die oben beschriebenen Optionen auf Formen anwenden, die Sie mit dem Zeichenstift-Werkzeug oder dem Linienzeichner erstellen. Außerdem können Sie auf jedes Text- oder Grafikobjekt einen inneren oder äußeren Strich anwenden.

Hinzufügen von Bildern

Im Titelfenster können Sie einem Titel Bilder hinzufügen. Diese Funktion ist besonders nützlich, wenn Sie einem Titel eine Logografik hinzufügen möchten, der als Vorlage dienen soll. Fügen Sie Bilder entweder als Grafikelemente hinzu oder platzieren Sie sie als Bestandteil eines Texts in einem Textfeld. Im Titelfenster können sowohl Bitmap-Bilder als auch vektorbasierte Grafiken (z. B. in Adobe Illustrator erstellte Grafiken) verwendet werden. Vektorbasierte Grafiken werden in Premiere Pro jedoch gerastert, wobei die Grafik im Titelfenster in eine Bitmap-Version umgewandelt wird. Standardmäßig wird ein eingefügtes Bild in der ursprünglichen Größe angezeigt. Nach dem Einfügen eines Logos in einen Titel können die Eigenschaften des Logos (z. B. Skalierung) wie bei anderen Objekten geändert werden. Sie können die ursprüngliche Größe und das ursprüngliche Seitenverhältnis eines Logos leicht wiederherstellen.

Siehe auch

„Stile“ auf Seite 222

„So laden Sie eine Textur“ auf Seite 219

So fügen Sie ein Logo in einen Titel ein

- 1 Wählen Sie „Titel“ > „Logo“ > „Logo einfügen“.
- 2 Ziehen Sie das Logo auf die gewünschte Position. Passen Sie ggf. Größe, Deckkraft, Drehung und Skalierung des Logos an.

Hinweis: Fügen Sie ein Logo ein, wenn das Bild Bestandteil der Titeldatei werden soll. Wenn ein Bild oder ein laufendes Video nur als Hintergrund verwendet werden soll, überlagern Sie den Titel auf einen Clip des Bildes oder Videos.

Siehe auch

„Transformieren von Objekten“ auf Seite 216

So fügen Sie ein Logo in ein Textfeld ein

- 1 Klicken Sie mit einem Textwerkzeug auf die Stelle, an der das Logo eingefügt werden soll.
- 2 Wählen Sie „Titel“ > „Logo“ > „Logo in Text einfügen“.

So stellen Sie die ursprüngliche Größe oder das ursprüngliche Seitenverhältnis eines Logos wieder her

- ❖ Wählen Sie das Logo aus und wählen Sie entweder „Titel“ > „Logo“ > „Logogröße wiederherstellen“ oder „Titel“ > „Logo“ > „Logo-Seitenverhältnis wiederherstellen“.

Arbeiten mit Objekten in Titeln

So ändern Sie die Stapelreihenfolge der Objekte

Wenn Sie Objekte erstellen, die einander überlappen, können Sie im Titelfenster eine Stapelreihenfolge festlegen.

- 1 Wählen Sie das zu verschiebende Objekt aus.
- 2 Wählen Sie „Titel“ > „Anordnen“ und aktivieren Sie dann eine der folgenden Optionen:

In den Vordergrund Verschiebt das ausgewählte Objekt an den Anfang der Stapelreihenfolge.

Schrittweise vorwärts Tauscht die Position des ausgewählten Objekts mit der Position des Objekts, das direkt vor ihm platziert ist.

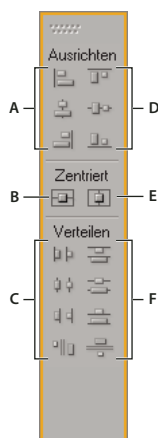
In den Hintergrund Verschiebt das ausgewählte Objekt an das Ende der Stapelreihenfolge.

Schrittweise rückwärts Tauscht die Position des ausgewählten Objekts mit der Position des Objekts, das direkt hinter ihm platziert ist.

Hinweis: Sind Text- und Formelemente dicht beieinander gestapelt, kann die Auswahl einzelner Elemente schwierig sein. Mit dem Befehl „Titel“ > „Auswählen“ können Sie einfach durch die gestapelten Elemente navigieren, um das gewünschte Element auszuwählen.

Ausrichten und Verteilen von Objekten

Der Titelfenster-Aktionsbereich enthält Schaltflächen, mit denen Objekte im Zeichenbereich automatisch angeordnet werden können. Verwenden Sie Ausrichtungsschaltflächen, um Objekte auszurichten, Zentrierungsschaltflächen, um Objekte im Zeichenbereich zu zentrieren, und Verteilungsschaltflächen, um ausgewählte Objekte gleichmäßig zu verteilen. Die Objekte können entlang den horizontalen oder vertikalen Achsen ausgerichtet, zentriert und verteilt werden.



Titelfenster-Aktionsbereich

A. Schaltflächen für horizontale Ausrichtung B. Schaltfläche für vertikale Ausrichtung C. Schaltflächen für horizontale Verteilung D. Schaltflächen für vertikale Ausrichtung E. Schaltfläche für horizontale Zentrierung F. Schaltflächen für vertikale Verteilung

Beim Ausrichten und Verteilen ausgewählter Objekte sollten Sie Folgendes beachten:

- Bei Verwendung einer Ausrichtungsoption werden die ausgewählten Objekte an dem Objekt ausgerichtet, das der gewünschten Ausrichtung am ehesten entspricht. Beispielsweise werden bei einer rechtsbündigen Ausrichtung alle ausgewählten Objekte an dem ausgewählten Objekt ausgerichtet, das am weitesten rechts liegt.
- Bei Verwendung einer Verteilungsoption werden die ausgewählten Objekte zwischen den am weitesten auseinander liegenden Objekten gleichmäßig verteilt. Beispielsweise werden bei einer vertikalen Verteilung die ausgewählten Objekte zwischen den am höchsten und am niedrigsten gelegenen ausgewählten Objekten verteilt.
- Wenn Sie Objekte unterschiedlicher Größe verteilen, sind die Abstände zwischen den Objekten unter Umständen nicht einheitlich. So werden bei einer Verteilung von Objekten anhand ihres Zentrums zwar gleiche Abstände zwischen den Zentren der Objekte erzeugt, nicht jedoch zwischen den Objekten selbst. Um einen gleichbleibenden Abstand zwischen ausgewählten Objekten festzulegen, aktivieren Sie die Option für den gleichmäßigen horizontalen oder gleichmäßigen vertikalen Abstand.

So zentrieren Sie Objekte in Titeln

- 1 Markieren Sie im Titelfenster ein oder mehrere Objekte.
- 2 Klicken Sie im Titelfenster-Aktionsbereich auf die Schaltfläche für den gewünschten Zentrierungstyp.

Hinweis: Sie können Objekte zentrieren, indem Sie den Befehl „Titel“ > „Position“ verwenden und die gewünschte Option auswählen. Zusätzlich können Sie „Titel“ > „Position“ > „Unteres Drittel“ auswählen, um das ausgewählte Objekt entlang der unteren Kante des Rands für geschützte Titel zu positionieren. Um ein Objekt sowohl horizontal als auch vertikal im Zeichenbereich zu zentrieren, klicken Sie auf beide Zentrierungsschaltflächen.

So richten Sie Objekte in Titeln aus

- 1 Markieren Sie im Titelfenster ein oder mehrere Objekte.
- 2 Klicken Sie im Titelfenster-Aktionsbereich auf die Schaltfläche für den gewünschten Ausrichtungstyp.

So verteilen Sie Objekte in Titeln

- 1 Markieren Sie im Titelfenster drei oder mehr Objekte.
- 2 Klicken Sie im Titelfenster-Aktionsbereich auf die Schaltfläche für den gewünschten Verteilungstyp.

Transformieren von Objekten

Nach der Erstellung eines Objekts stehen Ihnen eine Vielzahl von Funktionen zur Verfügung, mit denen Sie die Position, Drehung, Skalierung und Deckkraft des Objekts anpassen können. Die Attribute werden zusammenfassend als *Transformationseigenschaften* bezeichnet. Um ein Objekt zu transformieren, können Sie es in den Zeichenbereich ziehen. Sie können auch einen Befehl im Menü „Titel“ wählen oder Steuerelemente im Titelfenster-Eigenschaftenbereich verwenden.

So passen Sie die Deckkraft eines Objekts an

- 1 Wählen Sie ein Objekt oder eine Gruppe von Objekten aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Passen Sie im Abschnitt „Transformieren“ des Titelfenster-Eigenschaftenbereichs den Wert für die Deckkraft an.
 - Wählen Sie „Titel“ > „Transformieren“ > „Deckkraft“, geben Sie einen neuen Wert für die Deckkraft ein und klicken Sie auf „OK“.

Hinweis: Mit der Einstellung für die Deckkrafteigenschaft wird die Deckkraft des Objekts innerhalb eines Titels angepasst. Sie können die Gesamtdeckkraft für den gesamten Titel in der Sequenz wie bei einem Videoclip festlegen, indem Sie Effekte verwenden. Siehe „Anpassen der Deckkraft von Clips“ auf Seite 350.

So passen Sie die Position von Objekten an

- 1 Wählen Sie ein Objekt aus oder klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die Objekte, um mehrere Objekte auszuwählen.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Ziehen Sie die ausgewählten Objekte im Zeichenbereich an ihre neue Position.
 - Wählen Sie „Titel“ > „Transformieren“ > „Position“, geben Sie neue Werte für die X- und Y-Position ein und klicken Sie dann auf „OK“.
 - Geben Sie im Abschnitt „Transformieren“ des Titelfenster-Eigenschaftenbereichs Werte für die X-Position und die Y-Position ein.
 - Verschieben Sie das Objekt unter Verwendung der Pfeiltasten schrittweise in 1-Pixel-Schritten. Wenn Sie dabei die Umschalttaste gedrückt halten, wird das Objekt in Schritten von jeweils 5 Pixeln verschoben.
 - Wählen Sie „Titel“ > „Position“ und wählen Sie eine Option, um das ausgewählte Objekte zu zentrieren oder seine untere Kante an der unteren Kante des Rands für geschützte Titel auszurichten.



So skalieren Sie Objekte

- 1 Wählen Sie ein Objekt aus oder klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die Objekte, um mehrere Objekte auszuwählen.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um die Breite zu skalieren, ziehen Sie im Zeichenbereich die linken oder rechten Griffpunkte eines beliebigen Objekts.
 - Um die Höhe zu skalieren, ziehen Sie im Zeichenbereich die oberen oder unteren Griffpunkte des Objekts.

- Um die Proportionen der Objekte beizubehalten, halten Sie beim Ziehen der Eck- und Seitengriffpunkte die Umschalttaste gedrückt.
- Um beim Skalieren das Seitenverhältnis beizubehalten, halten Sie beim Ziehen der Eckgriffpunkte die Umschalttaste gedrückt.
- Um vom Mittelpunkt aus zu skalieren, halten Sie die Alt-Taste gedrückt, wenn Sie die Eckgriffpunkte eines Objekts ziehen.
- Um Skalierungswerte in Prozent festzulegen, wählen Sie „Titel“ > „Transformieren“ > „Skalieren“. Geben Sie die gewünschten Werte ein und klicken Sie dann auf „OK“.
- Um Skalierungswerte in Pixel festzulegen, definieren Sie im Titelfenster-Eigenschaftenbereich die Werte für Breite und Höhe.

Hinweis: Durch Ziehen der Griffpunkte eines mit dem horizontalen oder vertikalen Textwerkzeug erstellten Textobjekts wird die Schriftgröße geändert. Wenn die Skalierung nicht einheitlich ist, ändert sich auch der Seitenverhältniswert des Textes.

So ändern Sie den Drehwinkel von Objekten

- 1 Wählen Sie ein Objekt aus oder klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die Objekte, um mehrere Objekte auszuwählen.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Positionieren Sie den Cursor im Zeichenbereich unmittelbar neben einem Steuerungspunkt eines Objekts. Wenn der Cursor sich in das Drehsymbol  ändert, ziehen Sie ihn in die gewünschte Richtung, um den Winkel zu verändern. Halten Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt, um die Objekte in 45°-Schritten zu drehen.
 - Wählen Sie das Drehungswerkzeug aus  und ziehen Sie das Objekt in die gewünschte Richtung.
 - Wählen Sie „Titel“ > „Transformieren“ > „Drehung“, geben Sie einen neuen Wert für die Drehung ein und klicken Sie dann auf „OK“.
 - Geben Sie im Titelfenster-Eigenschaftenbereich einen Wert für die Drehung ein. Sie können auch die Kategorieüberschrift „Drehung“ erweitern und das Winkelsteuerelement entsprechend ziehen.

So verzerren Sie ein Objekt oder mehrere Objekte

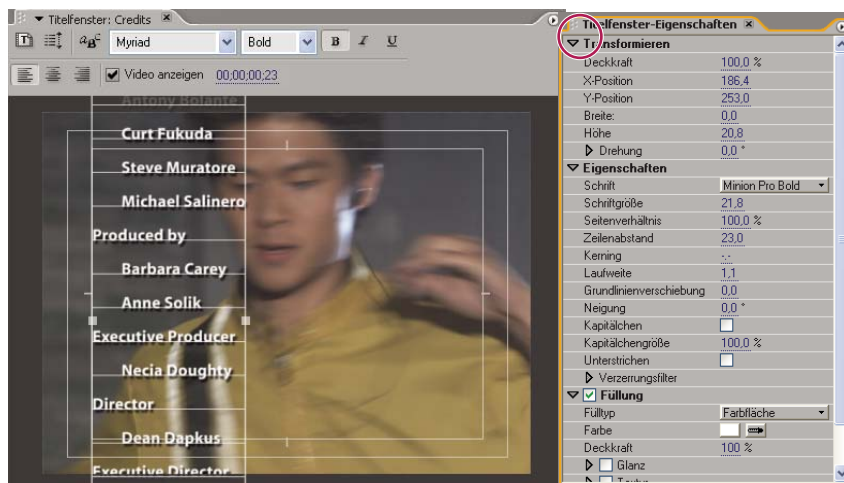
- 1 Wählen Sie ein Objekt aus oder klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste, um mehrere Objekte auszuwählen.
- 2 Klicken Sie im Abschnitt „Eigenschaften“ des Titelfenster-Eigenschaftenbereichs auf das Dreieck neben „Verzerrungsfilter“, um die zugehörigen X- und Y-Optionen anzuzeigen. Passen Sie den X-Wert an, um den Text entlang der X-Achse zu verzerren. Passen Sie den Y-Wert an, um das Bild entlang der Y-Achse zu verzerren.

Hinweis: Das Verzerren wirkt sich auf das horizontale (X) oder vertikale (Y) Seitenverhältnis eines gesamten Grafikobjekts aus. Die Zeichen in einem Textobjekt sind jedoch nur einzeln betroffen.

Hinzufügen von Farben, Füllungen, Texturen, Strichen und Schatten

Objekteigenschaften

Mit dem Titelfenster können Sie jedem erstellten Objekt bzw. jeder erstellten Objektgruppe benutzerdefinierte Eigenschaften zuweisen. Zu diesen Eigenschaften zählen Striche, Füllungen, Glanzeffekte, Texturen und Schatten. Es kann auch eine Kombination von Eigenschaften als *Stil* gespeichert werden. Stile werden als Schaltflächen im Titelfenster-Stilbereich angezeigt. Mit den Schaltflächen können Sie bevorzugte Eigenschaftskombination leichter auf die Objekte anwenden. Das Verwenden von Stilen hilft Ihnen, ein einheitliches Erscheinungsbild der verschiedenen Titel in einem Projekt zu wahren.



Title Properties panel

Siehe auch

„Stile“ auf Seite 222

So legen Sie die Füllung eines Objekts fest

Die Objekteigenschaft für *Füllung* definiert den Bereich innerhalb der Objektkonturen: den Bereich innerhalb eines Grafikobjekts oder innerhalb des Rahmen für jedes Zeichen eines Textobjekts. Im Titelfenster-Eigenschaftenbereich können Sie zahlreiche Optionen für die Füllung eines ausgewählten Objekts festlegen.

Hinweis: Wenn Sie einem Objekt einen Strich hinzufügen, enthält der Strich auch eine Füllung (siehe „So fügen einem Objekt einen Strich hinzu“ auf Seite 221).

- 1 Wählen Sie das zu füllende Objekt aus.
- 2 Klicken Sie im Titelfenster-Eigenschaftenbereich auf das Dreieck neben der Kategorie „Füllung“ und legen Sie die folgenden Optionen fest:

Fülltyp Gibt an, ob und wie Farbe in den Konturen von Text oder Grafikobjekten angewendet wird.

Farbe Gibt die Farbe der Füllung an. Klicken Sie auf das Farbfeld, um eine Farbauswahl zu öffnen, oder klicken Sie auf die Pipette, um anhand des Bildschirms eine Farbe zu wählen. Die Farboptionen variieren je nach ausgewähltem Fülltyp.

Deckkraft Legt die Deckkraft der Füllung auf einen Wert zwischen 0 % (vollständig transparent) und 100 % (vollständig deckend) fest.

Glanz Simuliert eine reflektierende Oberfläche oder Glanz.

Textur Fügt ein Bild aus einer separaten Datei hinzu. Sie können die Datei auswählen, die als Texturquelle dienen soll.

Sie legen die Deckkraft der Füllfarbe eines Objekts fest, um die Deckkraft einzelner Objekte in einem Titel festzulegen. Um die Deckkraft des Titels insgesamt festzulegen, fügen Sie ihn zu einer Spur im Schnittfenster über einem anderen Clip hinzu und passen Sie seine Deckkraft so wie bei anderen Clips an.

Siehe auch

„So fügen einem Objekt einen Strich hinzu“ auf Seite 221

Fülltypen

Farbfläche Erstellt eine Füllung in einheitlicher Farbe. Legen Sie die Optionen nach Bedarf fest.

Linearer Verlauf oder Radialer Verlauf Mit „Linearer Verlauf“ erstellen Sie eine Füllung mit zwei linear ineinander übergehenden Farben. Mit „Radialer Verlauf“ erstellen Sie eine Füllung mit zwei kreisförmig ineinander übergehenden Farben.

Die Option „Farbe“ legt die Anfangs- und Endfarbe für den Verlauf (im linken bzw. rechten Feld angezeigt) oder aber *Farbstops* fest. Doppelklicken Sie auf einen Farbstopp, um eine Farbe auszuwählen. Ziehen Sie die Farbstops, um den Farbübergang weicher oder härter einzustellen.

Mit den Optionen „Farbstoppfarbe“ und „Farbstoppdeckkraft“ werden die Farbe bzw. die Deckkraft des ausgewählten Farbstops festgelegt. Klicken Sie auf das Dreieck über dem Farbstopp, den Sie definieren möchten, und nehmen Sie die erforderlichen Anpassungen vor. Die Option „Winkel“ (nur für „Linearer Verlauf“) legt den Winkel des Verlaufs fest. Die Option „Wiederholen“ legt fest, wie oft das Verlaufsmuster wiederholt werden soll.

4-farbiger Verlauf Erstellt einen Verlauf aus vier Farben, wobei jede Farbe von einer Ecke des Objekts ausgeht.

Die Option „Farbe“ legt die Farben fest, die von den einzelnen Ecken des Objekts ausgeht. Doppelklicken Sie auf einen Farbstopp, um eine Farbe auszuwählen. Ziehen Sie die Farbstops, um den Farbübergang weicher oder härter einzustellen.

Mit den Optionen „Farbstoppfarbe“ und „Farbstoppdeckkraft“ werden die Farbe bzw. die Deckkraft des ausgewählten Farbstops festgelegt. Klicken Sie auf das Dreieck über dem Farbstopp und nehmen Sie die gewünschten Anpassungen vor.

Abschrägen Fügt dem Hintergrund eine abgeschrägte Kante hinzu. Die Option „Balance“ legt fest, wie viel Prozent der Abschrägung von der Schattenfarbe bedeckt werden.

Entfernen Legt fest, dass keine Füllungen oder Schatten gerendert werden.

Ghost Legt fest, dass der Schatten, nicht jedoch die Füllung gerendert wird.



Entfernen und Ghost werden am besten mit Objekten verwendet, die Schatten und Striche enthalten.

So fügen Sie einen Glanz hinzu

Sie können jeder Objektfüllung und jedem Objektstrich einen Glanzeffekt hinzufügen. Ein Glanzeffekt gleicht einem Streifen farbigen Lichts auf der Oberfläche eines Objekts. Sie können die Farbe, Größe, Deckkraft, Position und den Winkel eines Glanzeffekts anpassen.

- 1 Wählen Sie das Objekt aus.
- 2 Wählen Sie im Titelfenster-Eigenschaftsbereich die Option „Glanz“.
- 3 Klicken Sie auf das Dreieck neben „Glanz“ und legen Sie die zugehörigen Optionen fest.

Hinweis: Wenn die Textur des Objekts den Glanz verdeckt, müssen Sie im Titelfenster-Eigenschaftsbereich die Option „Textur“ deaktivieren.

So laden Sie eine Textur

Sie können jeder Objektfüllung und jedem Objektstrich eine Textur zuweisen. Um eine Textur hinzuzufügen, geben Sie eine Vektor- oder Bitmapdatei an (z. B. eine Adobe Photoshop-Datei) oder verwenden eine der zahlreichen in Adobe Premiere Pro integrierten Texturen.

- 1 Wählen Sie das Objekt aus.
- 2 Wählen Sie im Titelfenster-Eigenschaftsbereich die Option „Textur“ für die Objektfüllung bzw. den Objektstrich und klicken Sie auf das Dreieck daneben, um die Optionen anzuzeigen.
- 3 Klicken Sie auf das Texturfeld und wählen Sie eine Farbe auf der Festplatte aus oder wechseln Sie zu Programme/Adobe/Premiere Pro/Presets/Textures, um eine Textur zu öffnen, und klicken Sie auf „Öffnen“.
- 4 Um festzulegen, wie die Textur skaliert, ausgerichtet und mit dem zugehörigen Objekt gemischt wird, legen Sie die übrigen Optionen fest:

Hinweis: Um die Textur eines ausgewählten Objekts zu entfernen, deaktivieren Sie die Option „Textur“ im Titelfenster-Eigenschaftsbereich.

Mit Objekt spiegeln Spiegelt die Textur horizontal und vertikal, wenn das verbundene Objekt gespiegelt wird (durch Ziehen der Steuerungspunkte übereinander).

Mit Objekt drehen Dreht die Textur zusammen mit dem Objekt.

Skalieren Objekt X, Skalieren Objekt Y Legt fest, wie die Struktur entlang der X- oder Y-Achse gestreckt wird, wenn sie dem Objekt zugewiesen wird. Mit der Option „Textur“ wird die Textur nicht gestreckt, sondern von der oberen linken Ecke zur unteren rechten Ecke auf die Oberseite des Objekts angewendet. Die Option „Zugeschnittene Oberseite“ streckt die Textur so, dass sie auf die Oberseite passt, wobei die Bereiche mit inneren Strichen bei dieser Option nicht mit zur Oberseite gezählt werden. Die Option „Oberseite“ streckt die Textur so, dass sie genau auf die Oberseite passt. Bei Auswahl von „Sonderzeichen“ werden auch Striche in die Berechnung der Fläche einbezogen, über die sich die Textur erstrecken soll. Wenn das Objekt beispielsweise über einen breiten äußeren Rand von 20 Pixeln verfügt, wird die Textur über die Oberseite hinaus gestreckt. Die Textur wird jedoch auf die Oberseite zugeschnitten und nur die überragenden Teile müssen angepasst werden.

Skalieren Horizontal, Skalieren Vertikal Streckt die Textur um den angegebenen Prozentwert. Je nachdem, welche Skalierungswerte gewählt werden, kann ein einziger Wert verschiedene Ergebnisse haben. Der zulässige Bereich liegt zwischen 1 % und 500 %, der Standardwert ist 100 %.

Skalieren Kachel X, Skalieren Kachel Y Teilt die Textur in Kacheln auf. Wenn das Objekt nicht kachelförmig strukturiert ist, wird der Wert ausgelassen (Alpha = 0).

Ausrichtung Objekt X, Ausrichtung Objekt Y Legt fest, an welchem Teil des Objekts die Textur ausgerichtet wird. Bei der willkürlichen Ausrichtung wird die Textur am Titel und nicht am Objekt ausgerichtet. Sie können so das Objekt verschieben, ohne dass die Textur verschoben wird. „Zugeschnittene Oberseite“ legt fest, dass die Textur an der zugeschnittenen Oberseite ausgerichtet wird (wobei die inneren Striche nicht dazuzählen). „Oberseite“ legt fest, dass die Textur an der normalen Oberseite ausgerichtet wird, wobei die Striche in der Berechnung der Objektausdehnung nicht einbezogen werden. „Erweitertes Zeichen“ legt fest, dass die Textur an der erweiterten Oberseite ausgerichtet wird (Oberseite plus äußere Striche).

Ausrichtung x-Achse, Ausrichtung y-Achse Richtet die Textur oben links, in der Mitte oder unten rechts von dem Objekt aus, dass durch Objekt-X und Objekt-Y definiert wurde.

X-Offset, Y-Offset Gibt den horizontalen und vertikalen Offset (Verschiebung) der Textur vom berechneten Anwendungspunkt aus an (in Pixeln). Der Anwendungspunkt wird auf der Basis der Einstellungen für Objekt X/Y und x/y-Achse berechnet. Der zulässige Bereich liegt zwischen -1000 bis 1000, der Standardwert ist 0.

Füllmethode Mischen Legt das Verhältnis zwischen Textur und normaler Füllung für das Rendern fest. Bei einem Rechteck beispielsweise, dem ein einfacher Verlauf von Rot in Blau und dann eine Textur hinzugefügt wurde, legt der Wert fest, welchen Anteil die beiden Effekte am fertig gestellten Objekt haben sollen. Der zulässige Bereich für diesen Wert liegt zwischen -100 und 100. Bei Auswahl von -100 wird die Textur ignoriert und nur der Farbverlauf auf das Objekt angewendet. Beim Wert 100 wird nur die Textur verwendet, und bei einem Wert von 0 werden beide Effekte gleichmäßig auf das Objekt angewendet. Das Mischungsverhältnis spielt außerdem eine Rolle für die Verwendung des Keys für Verlauf (der über die Option „Füll-Key“ festgelegt wird) und Textur (der über die Option „Textur-Key“ festgelegt wird).

Alpha-Skala Passt den Alphawert für die Textur insgesamt an. Dadurch können Sie das Objekt auf einfache Weise transparent machen. Wenn der Bereich des Alphakanals richtig eingestellt ist, nimmt diese Option die Funktion eines Transparenzreglers ein.

Composite-Regel Legt fest, welcher Kanal einer zu ladenden Textur für die Bestimmung der Transparenz verwendet wird. In den meisten Fällen wird der Alphakanal verwendet. Wenn Sie jedoch eine schwarzrote Textur verwenden, können Sie Transparenz in den roten Bereichen erzwingen, indem Sie den roten Kanal angeben.

Composite umkehr. Kehrt die eingehenden Alphawerte um. Bei einigen Texturen kann der Alphabereich umgekehrt sein. Verwenden Sie diese Option, wenn der Bereich, der ausgefüllt sein soll, leer ist.

So fügen einem Objekt einen Strich hinzu

Sie können einen Rahmen oder *Striche* zu den Objekten hinzufügen. Sie können sowohl innere als auch äußere Striche hinzufügen. Innere Striche verlaufen entlang des inneren Rahmens eines Objekts, äußere Striche verlaufen entlang des äußeren Rahmens. Sie können jedem Objekt bis zu 12 Striche hinzufügen. Nachdem Sie einen Strich hinzugefügt haben, können Sie die Farbe, den Fülltyp, die Deckkraft, den Glanz und die Textur anpassen. Standardmäßig werden Striche in der Reihenfolge der Erstellung aufgelistet und gerendert, Sie können die Reihenfolge jedoch auf einfache Weise ändern.

- 1 Wählen Sie das Objekt aus.
- 2 Erweitern Sie im Abschnitt „Eigenschaften“ des Titelfenster-Eigenschaftenbereichs die Kategorie „Striche“.
- 3 Klicken Sie neben „Innerer Strich“ oder „Äußerer Strich“ auf „Hinzufügen“.
- 4 Legen Sie folgende Optionen fest:

Typ Legt den zuzuweisenden Strichtyp fest. Mit „Tiefe“ wird ein Strich erstellt, der dem Objekt Tiefe verleiht und es so aussehen lässt, als würde es aus der Oberfläche herausragen. Mit „Grenze“ wird ein Strich erstellt, der den gesamten inneren oder äußeren Rahmen des Objekts umfasst. Mit „Oberseite ablegen“ wird eine Kopie des Objekts erstellt, der Sie anschließend Werte zuweisen und die Sie verschieben können.

Größe Gibt die Größe des Strichs in Bildzeilen an. Diese Option ist nicht für den Strichtyp „Oberseite ablegen“ verfügbar.

Winkel Gibt den Versatzwinkel des Strichs in Grad an. Diese Option ist nicht für den Strichtyp „Grenze“ verfügbar.

Größenordnung Legt die Höhe des Strichs fest. Diese Option ist nur für den Strichtyp „Oberseite ablegen“ verfügbar.

Fülltyp Legt den Fülltyp für den Strich fest. Alle Fülltypen einschließlich Glanz und Textur können auf die gleiche Weise wie die Fülloptionen verwendet werden.



Aktivieren und deaktivieren Sie Strichoptionen, um verschiedene Kombinationen auszuprobieren.

Siehe auch

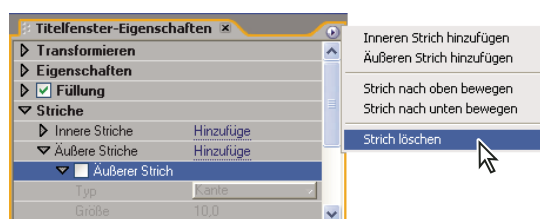
„Fülltypen“ auf Seite 218

So ändern Sie die Reihenfolge der Striche in der Liste

- 1 Wählen Sie ein Objekt mit mehreren Strichen aus.
- 2 Wählen Sie im Titelfenster-Eigenschaftenbereich den zu verschiebenden Strich aus.
- 3 Wählen Sie aus dem Fenstermenü die Option „Strich nach oben bewegen“, um den ausgewählten Strich in der Liste eine Ebene nach oben zu verschieben, oder wählen Sie „Strich nach unten bewegen“, um ihn eine Ebene nach unten zu verschieben.

So löschen Sie Striche aus einem Objekt oder Text

- 1 Wählen Sie ein Objekt mit einem oder mehreren Strichen aus.
- 2 Führen Sie im Titelfenster einen der folgenden Schritte aus:
 - Um Striche aus einem Objekt zu löschen, wählen Sie das Objekt aus.
 - Um Striche aus Text zu löschen, klicken Sie auf das Text-Werkzeug **T** und ziehen Sie, um Text auszuwählen.
- 3 Klicken Sie im Titelfenster-Eigenschaftenbereich auf das Dreieck neben Striche, um die Kategorie zu erweitern.
- 4 Erweitern Sie „Innere Striche“ oder „Äußere Striche“ oder beides.
- 5 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um einen Strich zu löschen, wählen Sie entweder „Innerer Strich“ oder „Äußerer Strich“.
 - Um mehrere Striche zu löschen, drücken Sie die Strg-Taste und klicken Sie auf die zu löschenden Striche (die durch die Überschriften „Innerer Strich“ und „Äußerer Strich“ gekennzeichnet sind). Sie können jede Kombination aus inneren und äußeren Strichen auswählen.
- 6 Wählen Sie aus dem Menü „Titelfenster-Eigenschaften“ die Option „Strich löschen“.



Auswählen von „Strich löschen“ aus dem Menü „Titelfenster-Eigenschaften“

So erstellen Sie einen Schlagschatten

Sie können jedem Objekt im Titelfenster Schlagschatten zuweisen. Mit den verschiedenen zur Verfügung stehenden Optionen können Sie Farbe, Deckkraft, Winkel, Abstand, Größe und Ausdehnung der Schatten festlegen.

- 1 Wählen Sie ein Objekt aus.
- 2 Wählen Sie im Titelfenster-Eigenschaftenbereich die Option „Schatten“ aus.
- 3 Klicken Sie auf den Pfeil neben der Option „Schatten“, um beliebige der folgenden Werte festzulegen:

Farbe Legt die Farbe für den Schatten fest.

Deckkraft Legt den Transparenzgrad des Schattens fest.

Winkel Legt den Winkel des Schattens im Verhältnis zum Objekt fest.

Abstand Legt die Anzahl Pixel fest, die der Schatten vom Objekt versetzt wird.

Größe Legt die Größe des Schattens fest.

Verteilen Legt fest, wie weit die Alphakanalränder des Objekts vor dem Weichzeichnen erweitert werden. Diese Option ist vor allem für kleine, dünne Elemente wie kursive Unterlängen oder Oberlängen in Schriften hilfreich, die verschwinden können, wenn sie stark weichgezeichnet werden.

Arbeiten mit Stilen

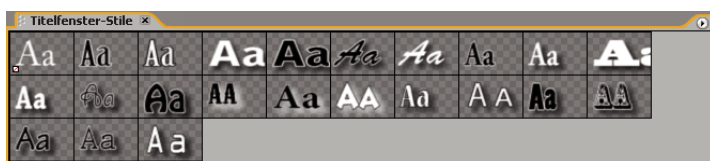
Stile

Nach der Anwendung unterschiedlicher Farb- und Schrifteigenschaften auf ein Text- oder Formelement in einem Titel können Sie diese Kombination bzw. diesen *Stil* zur späteren Verwendung speichern. Sie können beliebig viele Stile speichern. Miniaturansichten aller gespeicherten Stile werden im Titelfenster-Stilbereich angezeigt, so dass die benutzerdefinierten Stile ohne Weiteres projektübergreifend angewendet werden können. Adobe Premiere Pro beinhaltet weiterhin eine Reihe von Standardstilen.

Standardmäßig legt Adobe Premiere Pro alle gespeicherten Stile als *Stilbibliothek*-Dateien mit der Erweiterung .prsl ab. Wenn Sie eine Stilbibliothek speichern, speichern Sie damit alle Stile, die im aktuellen Adobe Title Designer-Fenster angezeigt werden. Die voreingestellte Stilbibliothek befindet sich im Pfad Programme/Adobe/Premiere Pro 2.0/Presets/Styles; benutzerdefinierte Stile sind unter Eigene Dateien/Adobe/Premiere Pro/2.0/Styles gespeichert.

Da in Adobe Premiere Pro jeder Stil und jede Stilgruppe als separate Datei gespeichert wird, können Sie die Stile gemeinsam mit anderen Benutzern verwenden. Für eine gemeinsame Verwendung ist es jedoch notwendig, dass die verwendeten Schriften, Texturen und Hintergrunddateien auf allen Computern vorhanden sind.

Die Miniaturansicht „Aktueller Stil“ zeigt stets die von Ihnen auf das aktuell ausgewählte Element angewendeten Farbeigenschaften an.



Titelfenster-Stilbereich

So erstellen Sie einen Stil

- 1 Markieren Sie ein Objekt mit den Eigenschaften, die als Stil gespeichert werden sollen.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie aus dem Menü „Titelfenster-Stile“ den Befehl „Neuer Stil“.
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Titelfenster-Stilbereich und wählen Sie „Neuer Stil“.
- 3 Geben Sie einen Namen für den Stil ein und klicken Sie auf „OK“. Je nach ausgewählter Anzeigeeoption wird im Titelfenster-Stilbereich entweder ein Feld mit einem Beispiel für den neuen Stil oder der Name des neuen Stils angezeigt.

So ändern Sie die Anzeige der Stilfelder

Im Titelfenster-Stilbereich werden sowohl die Standard-Stilbibliothek als auch die Stilfelder angezeigt, die Sie erstellen oder laden. Standardmäßig werden große Felder mit Textbeispielen angezeigt, denen der geladene Stil zugewiesen ist. Sie können jedoch die Textbeispiele für die Stile auch in kleinen Feldern oder nur die Stilnamen anzeigen lassen.

❖ Wählen Sie im Titelfenster-Stilbereich eine der folgenden Optionen aus:

„**Nur Text**“ Zeigt nur den Stilnamen an.

„**Kleine Miniaturansichten**“ Zeigt nur kleine Felder mit Beispieltextobjekten an, auf die die entsprechenden Stile angewendet wurden.

„**Große Miniaturansichten**“ Zeigt nur große Felder mit Beispieltextobjekten an, auf die die entsprechenden Stile angewendet wurden.

So ändern Sie die Standardzeichen in den Feldern

Sie haben die Möglichkeit, die in den Stilfeldern angezeigten Standardzeichen zu ändern.

- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Titelfenster“.
- 2 Geben Sie im Feld „Stilfarbfelder“ bis zu zwei Zeichen ein, die in den Stilfeldern angezeigt werden sollen.
- 3 Klicken Sie auf „OK“.

So wenden Sie einen Stil auf ein Objekt an

- 1 Markieren Sie das Objekt, auf das der Stil angewendet werden soll.
- 2 Klicken Sie im Titelfenster-Stilbereich auf das anzuwendende Stilfeld.



Um zu verhindern, dass die Schriftart des Stils auf den Titel angewendet wird, halten Sie beim Klicken auf das Stilfeld die Alt-Taste gedrückt.

So können Sie einen Standardstil löschen, duplizieren, umbenennen oder festlegen

❖ Führen Sie im Titelfenster-Stilbereich einen der folgenden Schritte aus:

- Sie löschen einen Stil, indem Sie diesen markieren und im Menü des Titelfenster-Stilbereichs „Stil löschen“ auswählen.

Hinweis: Durch diesen Vorgang wird lediglich das Stilfeld oder der Stilname aus dem Anzeigebereich gelöscht. Der Stil selbst ist weiterhin in der Bibliothek verfügbar. Verwenden Sie die Befehle „Stilbibliothek laden“, „Stilbibliothek zurücksetzen“ oder „Stilbibliothek ersetzen“, um die Stilbibliothek erneut anzuzeigen.

- Sie kopieren einen Stil, indem Sie diesen markieren und im Menü des Titelfenster-Stilbereichs „Stil duplizieren“ auswählen. Daraufhin wird im Titelfenster-Stilbereich ein Duplikat des ausgewählten Stils angezeigt.
- Sie benennen einen Stil um, indem Sie diesen markieren und im Menü des Titelfenster-Stilbereichs „Stil umbenennen“ auswählen. Geben Sie im Dialogfeld „Stil umbenennen“ einen neuen Namen mit bis zu 32 Zeichen ein und klicken Sie auf „OK“. Namen, die mehr als 32 Zeichen enthalten, werden gekürzt angezeigt.
- Sie legen einen Standardstil fest, indem Sie den Stil markieren und im Menü des Titelfenster-Stilbereichs „Stil als Standard festlegen“ auswählen. Das Titelfenster wendet diesen Stil auf alle Objekte an, die Sie anschließend erstellen.

So verwalten Sie Stilbibliotheken

Nachdem Sie einen Stil erstellt haben, können Sie ihn in einer Stilsammlung, der so genannten *Stilbibliothek*, mit anderen Stilen speichern. Standardmäßig werden die neu erstellten Stile in der aktuellen Stilbibliothek angezeigt, Sie können jedoch auch neue Bibliotheken zum Speichern von Stilen erstellen. Beispielsweise können Sie die aktuelle Bibliotheksanzeige löschen, während der Arbeit neue Stile erstellen und diese dann in einer eigenen Bibliothek speichern.

❖ Führen Sie im Titelfenster-Stilbereich einen der folgenden Schritte aus:

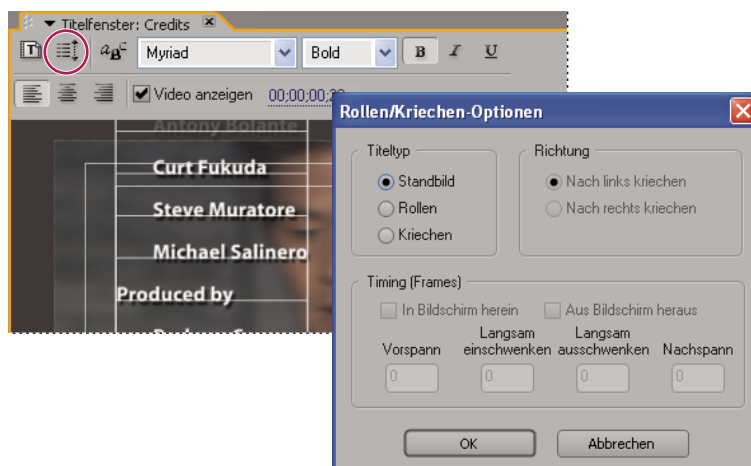
- Um die Standard-Stilbibliotheken wiederherzustellen, wählen Sie aus dem Menü „Stile“ den Befehl „Stilbibliothek zurücksetzen“.
- Um eine Stilbibliothek zu speichern, wählen Sie aus dem Menü „Stile“ den Befehl „Stilbibliothek sichern“. Alle im Abschnitt „Stile“ angezeigten Stile werden gespeichert. Geben Sie einen Namen und Speicherort für die Stilbibliothek an und klicken Sie auf „Speichern“. Adobe Premiere Pro speichert Stilbibliothekdateien mit der Erweiterung .prsl.
- Sie laden eine gespeicherte Stilbibliothek, indem Sie diese suchen und auf „Öffnen“ klicken.
- Um eine Stilbibliothek zu ersetzen, wählen Sie aus dem Menü „Stile“ den Befehl „Stilbibliothek ersetzen“. Suchen Sie die Stilbibliothek, die Sie als Ersatz verwenden möchten, und klicken Sie auf „Öffnen“.

Rollende und kriechende Titel

Erstellen von rollenden und kriechenden Titeln

Während für einige Projekte statische Titel, Grafiken und Logos ausreichend sind, benötigen Sie für andere Projekte Titel, die sich über das Bild bewegen. (Titel, die sich vertikal über das Bild bewegen, werden *rollende Titel* genannt. Titel, die sich horizontal über das Bild bewegen, werden *kriechende Titel* genannt.) Im Titelfenster können Sie problemlos rollende und kriechende Titel mit professionellem Erscheinungsbild erstellen.

Hinweis: Die Länge des Titels im Schnittfenster bestimmt die Geschwindigkeit des rollenden oder kriechenden Titels. Je länger der Titelclip ist, desto langsamer ist die Geschwindigkeit.



Festlegen eines rollenden Titels

So erstellen Sie einen rollenden oder kriechenden Titel


1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um einen rollenden Titel zu erstellen, wählen Sie „Titel“ > „Neuer Titel“ > „Standard-Rollen“.
- Um einen kriechenden Titel zu erstellen, wählen Sie „Titel“ > „Neuer Titel“ > „Standard-Kriechen“.

2 Erstellen Sie die Text- und Grafikobjekte für den rollenden oder kriechenden Titel. Mit den Bildlaufleisten im Titelfenster können Sie Titelbereiche außerhalb des Bildschirms anzeigen. Sobald Sie den Titel zu einer Sequenz hinzufügen, kriechen oder rollen die Bereiche außerhalb des Bildschirms in den sichtbaren Bereich.



Erstellen Sie mit dem Bereichs-Textwerkzeug ein langes Textfeld für Vor- und Nachspanne. Mit Ausrichtung, Tabstopps und Zeilenabstand können Sie die Formatierung anpassen.

3 Klicken Sie im Titelfenster auf die Schaltfläche für rollende/kriechende Titel .

4 Legen Sie die entsprechenden Optionen für Richtung und Timing fest und klicken Sie dann auf „OK“.

Hinweis: Die Richtung kann nur bei kriechenden Titeln festgelegt werden.

So wechseln Sie zwischen den beiden Titeltypen

1 Öffnen oder markieren Sie im Titelfenster den Titel, dessen Typ Sie ändern möchten, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Rollen/Kriechen-Optionen“.

2 Klicken Sie im Titelfenster auf die Schaltfläche „Rollen/Kriechen-Optionen“.

3 Geben Sie den gewünschten „Titeltyp“ und ggf. Optionen für die Richtung und das Timing an. Siehe „Rollen/Kriechen-Timing-Optionen“ auf Seite 225.

4 Ändern oder erstellen Sie Objekte und speichern Sie den Titel.

Rollen/Kriechen-Timing-Optionen

In Bildschirm herein Legt fest, dass sich der Text vom nicht sichtbaren Bereich in den sichtbaren Bereich bewegt.

Aus Bildschirm heraus Legt fest, dass der Textlauf fortgesetzt wird, bis die Objekte nicht mehr sichtbar sind.

Vorlauf Legt die Anzahl Frames fest, die abgespielt werden, bevor der Textlauf beginnt.

Langsam einschwenken Legt die Anzahl Frames fest, durch die sich der Titel mit langsam steigender Geschwindigkeit bewegt, bis er die Wiedergabegeschwindigkeit erreicht hat.

Langsam ausschwenken Legt die Anzahl Frames fest, durch die sich der Titel mit langsam abnehmender Geschwindigkeit bewegt, bis der Textlauf beendet ist.

Abspann Legt die Anzahl der Frames fest, die nach dem Textlauf abgespielt werden.

Nach links kriechen, nach rechts kriechen Legt die Richtung des kriechenden Textlaufs fest.

Siehe auch

„So geben Sie horizontalen oder vertikalen Text in ein Textfeld ein“ auf Seite 205

„Verwenden von Tabstopps“ auf Seite 208

Kapitel 12: Animation

Animieren von Effekten

Wissenswertes zu Keyframes

Keyframes werden verwendet, um Animationen, Effekte, Audio-Eigenschaften und zahlreiche andere Änderungen im Zeitverlauf zu erstellen und zu steuern. Ein Keyframe markiert den Zeitpunkt, an dem Sie einen Wert angeben, wie z. B. eine räumliche Position, Deckkraft oder Audio-Lautstärke. Die Werte zwischen den Keyframes werden *interpoliert*. Wenn Sie mit Keyframes eine Änderung im Zeitverlauf erzeugen, müssen Sie mindestens zwei Keyframes verwenden: einen für den Zustand am Anfang der Änderung und einen für den neuen Zustand am Ende der Änderung.

Arbeiten mit Keyframes

Wenn Sie Keyframes zur Animation des Effekts „Deckkraft“ einsetzen, können die Keyframes im Effekteinstellungs- bzw. Schnittfenster angezeigt und bearbeitet werden. Mitunter können Sie die Keyframes im Schnittfenster allerdings schneller anzeigen und anpassen. Die folgenden Richtlinien geben Aufschluss darüber, welches Fenster für welche Aufgabe geeignet ist:

- Das Bearbeiten von Keyframes im Schnittfenster bietet sich dann an, wenn es um Effekte mit einem einzigen, eindimensionalen Wert geht, wie z. B. Deckkraft oder Audiolautstärke. Im Effekteinstellungsfenster können in der Regel Keyframes von solchen Effekten leichter bearbeitet werden, die mehrere Werte, Winkelwerte oder zweidimensionale Werte aufweisen, wie z. B. Ebenen, Drehung oder Skalierung.
- Im Schnittfenster werden Schwankungen der Keyframe-Werte grafisch dargestellt, so dass Werteänderungen auf einen Blick erkennbar sind. Standardmäßig ändern sich die Werte der Keyframes linear, Sie können jedoch Optionen anwenden, mit denen die Rate der Änderungen feiner eingestellt werden kann. Sie können beispielsweise eine Bewegung allmählich anhalten. Außerdem können Sie die Interpolation ändern und mit den Bézier-Optionen die Geschwindigkeit und Glätte eines Animationseffekts optimieren.
- Im Effekteinstellungsfenster können Keyframes verschiedener Eigenschaften gleichzeitig angezeigt werden, allerdings nur für den im Schnittfenster ausgewählten Clip. Im Schnittfenster können Keyframes für mehrere Spuren oder Clips gleichzeitig angezeigt werden, allerdings nur für eine Eigenschaft pro Spur oder Clip.
- Wie im Schnittfenster können die Keyframes auch im Effekteinstellungsfenster als Grafik angezeigt werden. Nachdem die Einrichtung von Keyframes für eine Effekteigenschaft aktiviert ist, können die Werte- und Geschwindigkeitsdiagramme angezeigt werden. Im Wertediagramm werden Keyframes mit geänderten Effekteigenschaften angezeigt. Im Geschwindigkeitsdiagramm werden Keyframes mit Griffpunkten zur Anpassung der Geschwindigkeit und der Glätte der einzelnen Keyframes angezeigt.
- Keyframes für Audiospureffekte können nur im Schnitt- oder Audiomixerfenster bearbeitet werden. Keyframes für Audioclip-effekte können wie Keyframes für Videoclip-effekte im Schnitt- oder Effekteinstellungsfenster bearbeitet werden.



Sie können die Anordnung der Fenster ändern und dann „Fenster“ > „Arbeitsbereich“ > „Arbeitsbereich speichern“ wählen, um die geänderte Konfiguration als Ihren eigenen Arbeitsbereich zu speichern. Geben Sie im Dialogfeld „Arbeitsbereich speichern“ einen Namen für den Arbeitsbereich ein, bevor Sie auf die Schaltfläche „Speichern“ klicken.

Siehe auch

„So aktivieren Sie die Einrichtung von Keyframes“ auf Seite 230

„Wissenswertes zu Keyframes“ auf Seite 226

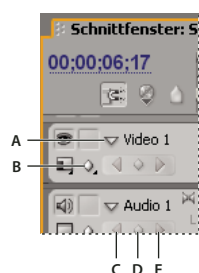
„Automatisieren von Audioänderungen im Audiomixerfenster“ auf Seite 196

Siehe auch

„Wissenswertes zu Keyframes“ auf Seite 226

Anzeigen von Keyframes im Schnittfenster

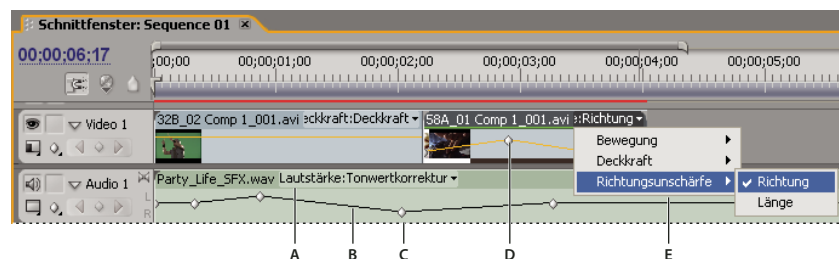
Standardmäßig sind Keyframes im Schnittfenster ausgeblendet. Für Video- und Audioeffekte können im Schnittfenster die Clip-spezifischen Keyframes angezeigt werden. Außerdem können im Schnittfenster Keyframes für Audioeffekte für eine gesamte Spur angezeigt werden. Für jeden Clip oder jede Spur kann zwar eine andere Eigenschaft angezeigt werden, innerhalb eines Clips oder einer Spur können jedoch nur die Keyframes von jeweils einer Eigenschaft angezeigt werden. Sie können angeben, welche Keyframes von einer Eigenschaft momentan angezeigt werden sollen, indem Sie im Popup-Menü „Keyframes anzeigen“ eine Option auswählen. Im Schnittfenster verfügen alle Clips und Audiospuren über dieses Menü.



Steuerelemente für Spur-Keyframes im Schnittfenster

A. Spur zusammenfallen/auffalten B. Keyframes anzeigen (Video) C. Vorheriger Keyframe D. Keyframe hinzufügen E. Nächster Keyframe

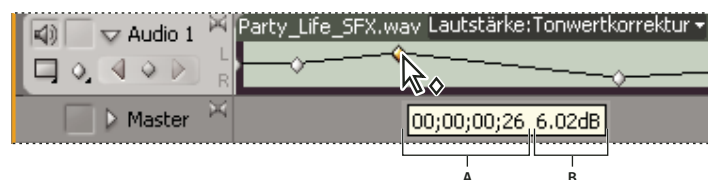
Die Segmente, die die Keyframes miteinander verbinden, bilden ein Diagramm, das Änderungen an den Keyframe-Werten, die während der Dauer eines Clips oder einer Spur vorgenommen wurden, anzeigt. Durch Änderungen an den Keyframes und Segmenten ändert sich die Form der Diagrammlinie.



Steuerelemente für Spur-Keyframes im Schnittfenster

A. Eigenschaften des Spureffekts B. Keyframe-Diagramm C. Audiospur-Keyframes D. Videoclip-Keyframes E. Eigenschaften des Clieffekts

Adobe Premiere Pro zeigt die Position eines Keyframes als QuickInfo sowie die Eigenschaften und Optionen des Keyframes im Effekteinstellungsfenster an. Diese Informationen sind für die präzise Positionierung von Keyframes nützlich. Sie sehen direkt den Wert, den Sie für einen Keyframe eingestellt haben, und können die Position und die unterschiedlichen Werte von zwei oder mehr Keyframes auf einen Blick vergleichen.



Keyframe-QuickInfo

A. Timecode B. Eigenschaftswert


Siehe auch

„Wissenswertes zu Keyframes“ auf Seite 226

So zeigen Sie Keyframes und Eigenschaften im Schnittfenster an

Nachdem Sie Keyframes für die Effektanimation hinzugefügt haben, können diese sowie die entsprechenden Eigenschaften im Schnittfenster angezeigt werden.

1 (Optional) Wenn die Spur zusammengefoldet ist, klicken Sie auf das Dreieck links neben dem Spurnamen, um die Spur aufzufalten.

2 Klicken Sie bei einer Videospur auf das Symbol „Keyframes anzeigen“  und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:

Keyframes anzeigen Zeigt das Diagramm und die Keyframes der einzelnen auf diese Clips in der Spur angewendeten Videoeffekte an. Neben dem Clipnamen wird ein Effektmenü eingeblendet, in dem Sie den gewünschten Effekt auswählen können.

Deckkraftregler einblenden Zeigt das Diagramm und die Keyframes des auf diese Clips in der Spur angewendeten Deckkrafteffekts an.

Keyframes verbergen Blendet die Diagramme und Keyframes für alle Clips in der Spur aus.

3 Klicken Sie bei einer Audiospur auf die Schaltfläche „Keyframes anzeigen“ und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:

Clip-Keyframes einblenden Zeigt das Diagramm und die Keyframes der einzelnen auf diese Clips in der Spur angewendeten Audioeffekte an. Neben dem Clipnamen wird ein Effektmenü eingeblendet, in dem Sie den gewünschten Effekt auswählen können.

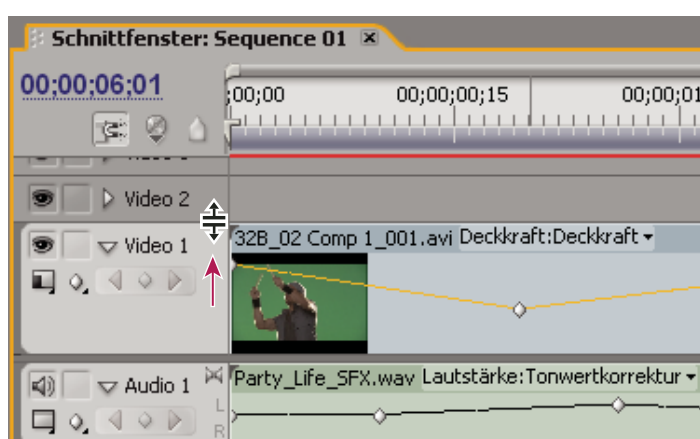
Clipumfang einblenden Zeigt das Diagramm und die Keyframes des auf diese Clips in der Spur angewendeten Lautstärkeeffekts an.

Spur-Keyframes einblenden Zeigt das Diagramm und die Keyframes der einzelnen auf die gesamte Spur angewendeten Audioeffekte an. Am Anfang der Spur wird ein Effektmenü eingeblendet, in dem Sie den gewünschten Effekt auswählen können.

Spurumfang einblenden Zeigt das Diagramm und die Keyframes des auf die gesamte Spur angewendeten Lautstärkeeffekts an.

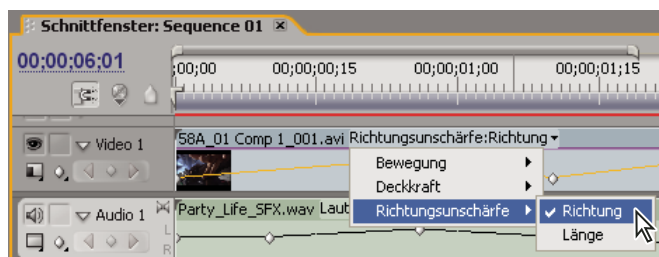
Keyframes verbergen Blendet die Diagramme und Keyframes für alle Clips in der Spur aus.

4 (Optional) Verwenden Sie das Zoom-Steuerungselement zur Vergrößerung des Clips, um das Popup-Menü für Effekte über der Spur im Schnittfenster einzublenden. Die Spurhöhe kann vergrößert werden, wenn Sie die Ränder über und unter dem Spurnamen ziehen.



Ziehen, um die Höhe einer Spur zu vergrößern

5 (Optional) Wenn Sie in Schritt 2 und 3 die Option „Keyframes anzeigen“, „Clip-Keyframes einblenden“ oder „Spur-Keyframes einblenden“ ausgewählt haben, klicken Sie auf das Effektmenü und wählen Sie dann den Effekt aus, der Keyframes enthält.



Auswählen im Popup-Menü für die Effekte

6 Positionieren Sie den Mauszeiger direkt über dem Keyframe, um die Eigenschaft als QuickInfo anzuzeigen.

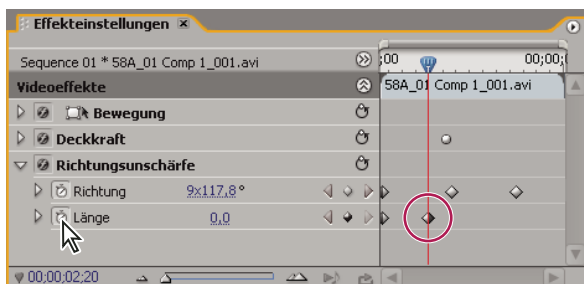
Siehe auch

„Wissenswertes zu Keyframes“ auf Seite 226



Aktivieren und Auswählen von Keyframes

So aktivieren Sie die Einrichtung von Keyframes

Um eine Effekteigenschaft zu animieren, müssen Sie die Einrichtung von Keyframes für diese Eigenschaft im Effekteinstellungsfenster aktivieren. Nach der Aktivierung von Keyframes können beliebig viele Keyframes zur Animation der Effekteigenschaft hinzugefügt und angepasst werden.



Durch Klicken auf die Schaltfläche „Animation aktivieren/deaktivieren“ wird die Einrichtung von Keyframes für eine Effekteigenschaft an der aktuellen Zeit aktiviert.

- 1 Stellen Sie sicher, dass im Schnittfenster eine Sequenz mit Clips vorhanden ist. Standardmäßig werden die fixierten Effekte (Bewegung, Deckkraft und Lautstärke) auf Clips in Video- und Audiospuren angewendet.
- 2 (Optional) Fügen Sie den Clips Standardeffekte hinzu.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie zunächst im Schnittfenster den Clip mit dem Effekt aus, den Sie animieren möchten. Klicken Sie dann im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um die Einstellungen des zu animierenden Effekts zu erweitern.
 - Klicken Sie im Schnittfenster auf das Symbol „Keyframes anzeigen“  und wählen Sie eine beliebige Option, mit Ausnahme von „Keyframes verbergen“, aus. Die Schaltfläche „Keyframe hinzufügen/entfernen“ ist für die Einrichtung von Keyframes aktiviert. Nur für fixierte Effekte können Sie im Schnittfenster direkt mit dem Hinzufügen und Anpassen der Keyframes beginnen. Das Einrichten von Keyframes für Standardeffekte muss vorher im Effekteinstellungsfenster aktiviert werden.
- 4 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck neben der zu animierenden Effekteigenschaft.
- 5 Klicken Sie neben dem Namen der Eigenschaft auf die Schaltfläche „Animation aktivieren/deaktivieren“ . Ein Keyframe wird für den aktuellen Zeitpunkt angezeigt. Das Einrichten von Keyframes ist nun für eine Effekteigenschaft aktiviert.

Siehe auch

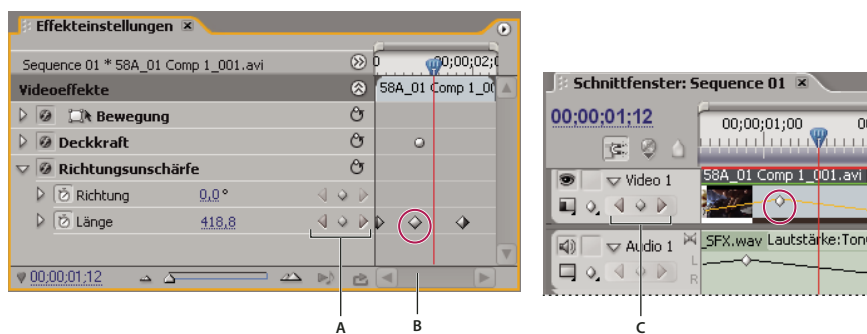
- „So weisen Sie einem Clip einen Effekt zu“ auf Seite 248
- „So zeigen Sie Keyframes und Eigenschaften im Schnitffenster an“ auf Seite 229
- „Wissenswertes über Standardeffekte“ auf Seite 246
- „Fixierte Effekte“ auf Seite 245

So verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit in einem Keyframe

Im Effekteinstellungs- und Schnitffenster befinden sich *Keyframe-Navigatoren* mit Links- und Rechtspfeilen, um die Marke für die aktuelle Zeit von einem Keyframe in den nächsten zu verschieben. Die Keyframe-Navigatoren stehen im Schnitffenster zur Verfügung, nachdem Sie Keyframes für eine Effekteigenschaft aktiviert haben.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie im Schnitt- oder Effekteinstellungsfenster auf einen Pfeil des Keyframe-Navigators. Durch Klicken auf den Linkspfeil wird die Marke für die aktuelle Zeit auf den vorherigen Keyframe verschoben. Durch Klicken auf den Rechtspfeil wird die Marke für die aktuelle Zeit auf den nächsten Keyframe verschoben.
- (Nur Effekteinstellungsfenster) Um die Marke für die aktuelle Zeit an einem Keyframe auszurichten, ziehen Sie bei gedrückter Umschalttaste den gewünschten Keyframe.



Keyframe-Navigator


A. Keyframe-Navigator im Effekteinstellungsfenster B. Marke für die aktuelle Zeit C. Keyframe-Navigator im Schnitffenster

So wählen Sie Keyframes aus

Wenn Sie einen Keyframe ändern oder kopieren möchten, müssen Sie ihn zunächst auswählen. Nicht ausgewählte Keyframes werden ungefüllt dargestellt, ausgewählte Keyframes gefüllt. Die Segmente zwischen den Keyframes müssen nicht ausgewählt werden, da Sie sie direkt ziehen können. Darüber hinaus werden Segmente automatisch angepasst, wenn Sie die Keyframes ändern, die ihre Endpunkte darstellen.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Einen Keyframe wählen Sie aus, indem Sie das Auswahl- oder Zeichenstift-Werkzeug aktivieren und auf den Keyframe klicken.
- Zur Auswahl mehrerer Keyframes drücken Sie die Umschalttaste und klicken Sie mit dem Auswahl- oder Zeichenstift-Werkzeug auf mehrere aufeinander folgende oder nicht aufeinander folgende Keyframes.

Hinweis: Wenn Sie das Auswahl- oder Zeichenstift-Werkzeug auf einem Keyframe positionieren, wird der Zeiger als Keyframe-Symbol  angezeigt.

- Ziehen Sie mit dem Zeichenstift-Werkzeug eine Markierung um die Keyframes, um aufeinander folgende Keyframes auszuwählen. Ziehen Sie bei gedrückter Umschalttaste, um der vorhandenen Auswahl weitere Keyframes hinzuzufügen.



Im Effekteinstellungsfenster können Sie mit dem Auswahlwerkzeug ziehen, um mehrere Keyframes auszuwählen.

- Klicken Sie auf den Namen der Eigenschaftsebene, um alle Keyframes für eine Eigenschaft im Effekteinstellungsfenster auszuwählen. Klicken Sie beispielsweise auf „Position“, um alle Positions-Keyframes für eine Ebene auszuwählen.


Hinzufügen und Einrichten von Keyframes

So fügen Sie Keyframes für eine Animation hinzu


Sie können Keyframes im Schnitt- oder Effekteinstellungsfenster an der aktuellen Zeit hinzufügen. Sie aktivieren das Einrichten von Keyframes über die Schaltfläche „Animation aktivieren/deaktivieren“ im Effekteinstellungsfenster. Die Anzeige von Keyframes für eine Spur oder einen Clip muss aktiviert sein, um Keyframes im Schnittfenster anzeigen oder bearbeiten zu können.

- 1 Wählen Sie im Schnittfenster den Clip mit dem zu animierenden Effekt aus.
- 2 Wenn Sie Keyframes im Schnittfenster hinzufügen und anpassen möchten, zeigen Sie die Keyframes für die Video- oder Audiospur an.

Hinweis: Wenn Sie im Schnittfenster fixierten Effekten (Bewegung, Deckkraft oder Lautstärke) Keyframes hinzufügen, können Sie Schritt 3 überspringen.

- 3 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um den Effekt zu erweitern, dem Sie Keyframes hinzufügen möchten. Klicken Sie anschließend auf das Symbol „Animation aktivieren/deaktivieren“ , um Keyframes für eine Effekteigenschaft zu aktivieren.
- 4 Führen Sie zur Anzeige des Effekteigenschaftsdiagramms einen der folgenden Schritte aus:
 - (Effekteinstellungsfenster) Klicken Sie auf das Dreieck, um die Effekteigenschaft zu erweitern und die zugehörigen Werte- und Geschwindigkeitsdiagramme anzuzeigen.
 - (Schnittfenster) Wählen Sie die Effekteigenschaft im Popup-Menü für Effekte aus, das neben dem Clip- oder Spurnamen angezeigt wird.
- 5 Verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit auf die Zeitposition, zu der der Keyframe hinzugefügt werden soll.
- 6 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche „Keyframe hinzufügen/entfernen“ und passen Sie die Werte für die Effekteigenschaft an.
 - Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste unter Verwendung des Auswahl- oder Zeichenstift-Werkzeugs auf das Keyframe-Diagramm und passen Sie die Werte für die Effekteigenschaft an. Sie können mit Hilfe des Auswahl- oder Zeichenstift-Werkzeugs einen Keyframe an einer beliebigen Stelle im Diagramm hinzufügen. Die Marke für die aktuelle Zeit muss dafür nicht gesetzt werden.
 - (Nur Effekteinstellungsfenster) Passen Sie die Einstellungen für eine Effekteigenschaft an. Dabei wird automatisch ein Keyframe an der aktuellen Zeit erstellt.
- 7 Wiederholen Sie die Schritte 5 und 6 bei Bedarf, um Keyframes hinzuzufügen und die Effekteigenschaft anzupassen.



Verwenden Sie die Pfeile des Keyframe-Navigators , um zu einem Keyframe zu gelangen, wenn Sie weitere Anpassungen vornehmen möchten.

Siehe auch

„Anzeigen von Keyframes im Schnittfenster“ auf Seite 228

„So passen Sie die Einstellungen im Effekteinstellungsfenster an oder setzen diese zurück“ auf Seite 252

„So weisen Sie einem Clip einen Effekt zu“ auf Seite 248

So löschen Sie Keyframes

Wenn Sie einen Keyframe nicht mehr benötigen, können Sie ihn mühelos aus dem Effekteigenschafts- oder Schnittfenster löschen. Sie können alle Keyframes auf einmal entfernen oder Keyframes für die Effekteigenschaft deaktivieren. Wenn Sie Keyframes im Effekteinstellungsfenster deaktivieren, indem Sie auf die Schaltfläche „Animation aktivieren/deaktivieren“ klicken, werden die vorhandenen Keyframes gelöscht. Neue Keyframes können erst dann wieder erstellt werden, wenn Sie die Keyframes wieder aktiviert haben.

- 1 Achten Sie darauf, dass die Diagramme für die Effekteigenschaft im Effekteinstellungs- bzw. Schnittfenster angezeigt werden.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Markieren Sie einen oder mehrere Keyframes und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Löschen“. Sie können auch die Entf-Taste drücken.
- Stellen Sie die Marke für die aktuelle Zeit auf den Keyframe und klicken Sie auf die Schaltfläche „Keyframe hinzufügen/entfernen“.
- (Nur Effekteinstellungsfenster) Um alle Keyframes für eine Effekteigenschaft zu löschen, klicken Sie links neben dem Namen des Effekts oder der Eigenschaft auf die Schaltfläche „Animation aktivieren/deaktivieren“. Klicken Sie zur Bestätigung auf „OK“.

Hinweis: Wenn Sie die Schaltfläche „Animation aktivieren/deaktivieren“ deaktivieren, werden die Keyframes für diese Eigenschaft dauerhaft entfernt und die Eigenschaft nimmt den zu diesem Zeitpunkt aktuellen Wert an. Sie können gelöschte Keyframes nicht wiederherstellen, indem Sie die Schaltfläche „Animation aktivieren/deaktivieren“ erneut aktivieren. Wenn Sie Keyframes versehentlich gelöscht haben, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Rückgängig“ (Windows) bzw. „Widerrufen“ (Mac OS).

Siehe auch

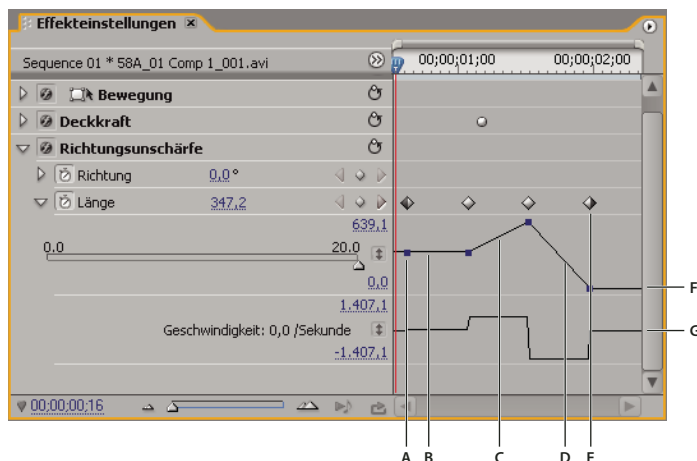
„Anzeigen von Keyframes im Schnittfenster“ auf Seite 228

„So zeigen Sie Keyframes im Effekteinstellungsfenster an“ auf Seite 227

„Wissenswertes zu Keyframes“ auf Seite 226

So ändern Sie Keyframe-Diagramme im Effekteinstellungsfenster

Im Effekteinstellungsfenster können Sie die Keyframes für jede Effekteigenschaft präzise anpassen, indem Sie die zugehörigen Diagramme bearbeiten. Nachdem die Einrichtung von Keyframes für eine Effekteigenschaft aktiviert ist, können die Wert- und Geschwindigkeitsdiagramme für den Effekt angezeigt werden. Die Wertdiagramme enthalten Informationen zu dem Wert nicht-räumlicher Keyframes (z. B. Skalieren) an spezifischen Zeitpunkten. Zudem können Sie hier die Interpolation zwischen den Keyframes einsehen und anpassen. Mit dem Geschwindigkeitsdiagrammen optimieren Sie die Bewegungsgeschwindigkeit zwischen den Keyframes.




Wert- und Geschwindigkeitsdiagramme einer Effekteigenschaft

A. Keyframe-Marker B. Lautstärkedigramm mit unverändertem Wert C. Diagramm mit erhöhtem Wert D. Diagramm mit fallendem Wert E. Keyframe F. Wertdiagramm G. Geschwindigkeitsdiagramm

- 1 Wählen Sie im Schnittfenster einen Clip mit einem Effekt aus, der die anzupassenden Keyframes enthält.
- 2 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um die Steuerelemente für den Effekt zu erweitern.
- 3 Klicken Sie dann auf das Dreieck neben dem Namen der Eigenschaft, um das Wert- und Geschwindigkeitsdiagramm einzublenden.

Hinweis: Wurden keine Keyframes hinzugefügt, wird das Diagramm als gerade Linien angezeigt.

4 (Optional) Sie verbessern die Diagrammansicht, indem Sie das Auswahl- oder Zeichenstift-Werkzeug über der Begrenzungslinie unterhalb des Diagramms platzieren, bis als Mauszeiger ein Segmentzeiger  angezeigt wird. Ziehen Sie diesen nun, um die Höhe des Diagrammbereichs zu vergrößern.

5 Mit dem Auswahl- oder Zeichenstift-Werkzeug können Sie einen Keyframe im Wertdiagramm nach oben oder unten ziehen, um den Wert der Effekteigenschaft anzupassen.

Hinweis: Keyframes lassen sich im Wert- oder Geschwindigkeitsdiagramm weder nach links noch nach rechts ziehen, um die aktuelle Zeit zu variieren. Ziehen Sie hierzu den Keyframe-Marker oberhalb des Diagramms mit Hilfe des Auswahl- oder Zeichenstift-Werkzeugs.

Siehe auch



„So fügen Sie Keyframes für eine Animation hinzu“ auf Seite 232

Festlegen von Keyframe-Werten im Schnitffenster

Sie können das Auswahl- und das Zeichenstift-Werkzeug zum Bearbeiten von Keyframes im Schnitffenster verwenden. Die Werte können erhöht bzw. reduziert werden, indem Sie die Keyframes in vertikaler Richtung ziehen. Wenn Sie mit der grafischen Darstellung der Keyframes im Schnitffenster arbeiten, sollten Sie darauf achten, wie die Werte und Einheiten bestimmter Eigenschaften entlang der vertikalen Achse des Zeitdiagramms dargestellt werden. Beispiele:

- Die Deckkraft beträgt unten in der Skala 0 %, oben 100 % und in der Mitte 50 %.
- Die Drehung wird in Drehungen und Grad angegeben, wobei sich die Mitte des Diagramms nicht dreht, also eine Drehung von 0° hat. Werte für Drehungen im Uhrzeigersinn werden oberhalb der Mitte und Werte für Drehungen entgegen dem Uhrzeigersinn unterhalb der Mitte angezeigt.
- Die Audio-Balance wird innerhalb eines Bereichs von -100 bis 100 gemessen, wobei 0 die Mitte (neutrale Balance) ist. Durch Ziehen über die Mitte wird die Balance zum linken Kanal verschoben und es wird ein negativer Wert gesetzt. Durch Ziehen unter die Mitte wird die Balance zum rechten Kanal verschoben und es wird ein positiver Wert gesetzt.

So ändern Sie Keyframe-Diagramme im Schnitffenster

- 1 Stellen Sie sicher, dass im Schnitffenster mindestens ein Clip mit einem oder mehreren Effekten mit Keyframes vorhanden ist.
- 2 Achten Sie darauf, dass die Keyframes für den Clip oder die Spur angezeigt werden.
- 3 Wählen Sie aus dem eingblendeten Menü für Effekte, das hinter dem Namen des Clips oder der Spur angezeigt wird, die zu bearbeitende Eigenschaft aus. Wenn dieses Menü nicht angezeigt wird, vergrößern Sie die Ansicht des Schnitffenters.
- 4 Führen Sie mit dem Auswahl- oder Zeichenstift-Werkzeug einen der folgenden Schritte aus:
 - Wenn Sie mehrere oder nicht aufeinander folgende Keyframes bearbeiten möchten, wählen Sie diese Keyframes aus.
 - Positionieren Sie das Auswahl- oder Zeichenstift-Werkzeug auf einem Keyframe oder einem Keyframe-Segment. Das Auswahl- oder Zeichenstift-Werkzeug ändert sich in den Keyframe-Zeiger  oder den Keyframe-Segmentzeiger .
- 5 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Ziehen Sie einen Keyframe oder ein Segment nach oben oder unten, um den Wert zu ändern. Während Sie ziehen, zeigt eine QuickInfo den aktuellen Wert an. Wenn keine Keyframes vorhanden sind, wird durch das Ziehen der Wert für den ganzen Clip bzw. die ganze Spur geändert.
 - Ziehen Sie einen Keyframe nach links oder rechts, um die Zeitposition des Keyframes zu ändern. Während Sie ziehen, zeigt eine QuickInfo die aktuelle Zeit an. Wenn Sie einen Keyframe auf einen anderen Keyframe verschieben, ersetzt der neue Keyframe den alten.

Siehe auch

„So aktivieren Sie die Einrichtung von Keyframes“ auf Seite 230

„So weisen Sie einem Clip einen Effekt zu“ auf Seite 248

„Wissenswertes über das Schnittfenster“ auf Seite 105

So optimieren Sie die Keyframe-Automatisierung

Die Automatisierung von Audioänderungen im Audiomixer kann dazu führen, dass auf der Audiospur mehr Keyframes als notwendig erstellt werden und dies zu einer Leistungsminderung führt. Um die Erstellung überflüssiger Keyframes zu vermeiden und dadurch eine qualitativ hochwertige Aufnahme bei minimalem Leistungsverlust sicherzustellen, verwenden Sie die Voreinstellung „Automatische Keyframe-Optimierung“. Ein weiterer Vorteil ist, dass Sie einzelne Keyframes einfacher bearbeiten können, wenn diese auf der Spur weiter auseinander liegen.

1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“ > „Audio“.

2 Wählen Sie unter „Automatische Keyframe-Optimierung“ eine oder beide der folgenden Optionen und klicken Sie dann auf „OK“:

Lineare Keyframes ausdünnen Erstellt Keyframes nur an den Stellen, die keinen linearen Bezug zu den Anfangs- und End-Keyframes haben. Beispiel: Sie automatisieren eine Überblendung zwischen 0 dB und –12 dB. Wenn diese Option aktiviert ist, erstellt Adobe Premiere Pro nur Keyframes an den Stellen, deren Werte über den Werten des Anfangs-Keyframes (0 dB) und End-Keyframes (–12 dB) liegen. Wenn Sie diese Option nicht aktivieren, kann Adobe Premiere Pro mehrere inkrementelle Keyframes mit identischen Werten zwischen diesen beiden Punkten erstellen. Dies hängt davon ab, mit welcher Geschwindigkeit Sie die Werte ändern. Diese Option ist standardmäßig aktiviert.

Ausdünnung des Mindestzeitintervalls Erstellt Keyframes nur dann, wenn die Abstände größer sind als der von Ihnen festgelegte Wert. Geben Sie einen Wert zwischen 1 und 2000 Millisekunden ein.

Siehe auch



„Automatisieren von Audioänderungen im Audiomixerfenster“ auf Seite 196

Verschieben und Kopieren von Keyframes

So verschieben Sie Keyframes

Sie können jeden Keyframe auf eine andere Zeitposition verschieben. Wenn Sie Keyframes verschieben, verschieben Sie die Werte und Einstellungen, die sie enthalten. Durch Verschieben von Keyframes lässt sich die Geschwindigkeit von Animationen schnell und einfach ändern.

Sie können ausgewählte Keyframes auf benachbarte Keyframes oder über Keyframes hinaus verschieben. Außerdem können Sie Keyframes über die In- und Out-Points des Clips hinaus verschieben, wobei Sie jedoch auf die Begrenzungen der Originalmedien beschränkt sind.

Hinweis: Der erste Keyframe verwendet immer das Symbol für den Anfangs-Keyframe  und der letzte Keyframe verwendet immer das Symbol für den End-Keyframe .

❖ Führen Sie mit dem Auswahl- oder Zeichenstift-Werkzeug einen der folgenden Schritte aus:

- Markieren Sie im Schnittfenster einen oder mehrere Keyframes und ziehen Sie diese an die gewünschte Zeitposition.
- Markieren Sie im Effekteinstellungsfenster einen oder mehrere Keyframe-Marker und ziehen Sie diese an die gewünschte Zeitposition.

Hinweis: Wenn Sie mehrere Keyframes gleichzeitig verschieben, behalten die ausgewählten Keyframes ihren relativen Abstand zueinander bei.

So kopieren Sie Keyframes und fügen diese in das Effekteinstellungsfenster ein

Sie können Keyframes kopieren und diese entweder an einem neuen Zeitpunkt in die Eigenschaft des Clips oder in dieselbe Effekteigenschaft eines anderen Clips einfügen. Wenn Sie Keyframes in einen anderen Clip einfügen, werden diese in der entsprechenden Eigenschaft des Effekts des Zielclips angezeigt. Der erste Keyframe wird zum aktuellen Zeitpunkt angezeigt und die anderen Keyframes folgen in relativer Reihenfolge. Ist der Zielclip kürzer als der Originalclip, werden die Keyframes, die nach dem Out-Point des Zielclips vorkommen, zwar in den Clip eingefügt, aber sie erscheinen erst dann, wenn Sie die Option „Zum Clip hinzufügen“ deaktivieren. Die Keyframes bleiben nach dem Einfügen ausgewählt, so dass Sie sie sofort im Zielclip verschieben können.

- 1 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um den Effekt zu erweitern und seine Eigenschaften und Keyframes anzuzeigen.
- 2 Wählen Sie einen oder mehrere Keyframes aus.
- 3 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Kopieren“.
- 4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit auf den Zeitpunkt, an dem der erste Keyframe angezeigt werden soll, und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“.
 - Wählen Sie einen anderen Clip aus, erweitern Sie die entsprechende Eigenschaft im Effekteinstellungsfenster, verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit auf den Zeitpunkt, an dem der erste Keyframe angezeigt werden soll, und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“.



Sie können jeden Keyframe durch Ziehen des Keyframes an einen anderen Zeitpunkt verschieben.

Siehe auch

„So wählen Sie Keyframes aus“ auf Seite 231

„So zeigen Sie Keyframes im Effekteinstellungsfenster an“ auf Seite 227

Kopieren und Einfügen von Keyframes in das Schnittfenster

Wenn Sie dieselben Keyframe-Werte schnell an einer anderen Zeitposition oder in einem anderen Clip bzw. einer anderen Spur verwenden möchten, kopieren Sie die Keyframes und fügen sie ein. Beim Einfügen wird der früheste Keyframe an der Marke für die aktuelle Zeit angezeigt und die anderen Keyframes folgen in entsprechender Reihenfolge. Nach dem Einfügen bleiben die Keyframes ausgewählt, so dass ihre Position im Schnittfenster optimiert werden kann.

Sie können Keyframes nur in Clips oder Spuren einfügen, die dieselbe Eigenschaft wie die kopierten Keyframes anzeigen. Adobe Premiere Pro kann Keyframes nur für jeweils einen Clip bzw. eine Spur an der Marke für die aktuelle Zeit einfügen. Da sich die Marke für die aktuelle Zeit über mehrere Video- und Audiospuren erstrecken kann, wendet Adobe Premiere Pro Kriterien in der folgenden Reihenfolge an, um die Einfügeposition für die Keyframes zu ermitteln:

- Wenn die Marke für die aktuelle Zeit innerhalb eines ausgewählten Clips positioniert ist, werden die Keyframes in diesen Clip eingefügt.
- Wenn Audioframes ausgeschnitten oder kopiert werden, fügt Adobe Premiere Pro sie in die erste Spur ein, in der das Programm eine entsprechende Effekteigenschaft findet. Bei der Suche werden zuerst die Audiospuren, dann die Submix-Spuren und schließlich die Masterspur der Sequenz durchsucht.
- Wenn mit keiner der obigen Bedingungen eine Video- oder Audiospur entdeckt wird, die sowohl mit der Effekteigenschaft als auch mit dem Umfang (Clip oder Spur) des ausgeschnittenen oder kopierten Keyframes übereinstimmt, steht der Einfügen-Befehl nicht zur Verfügung. Wenn Sie beispielsweise Audiospur-Keyframes kopieren, die Ziel-Audiospur jedoch Clip-Keyframes anzeigt, können die Keyframes nicht eingefügt werden.

So kopieren Sie Keyframes und fügen diese in das Schnittfenster ein

- 1 Wählen Sie im Schnittfenster aus dem Effektmenü eines Clips oder einer Spur aus, um die Eigenschaft anzuzeigen, die die zu kopierenden Keyframes enthält.

- 2 Wählen Sie einen oder mehrere Keyframes aus.
- 3 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Kopieren“.
- 4 Führen Sie im Schnittfenster der Sequenz, die den Zielclip bzw. die Zielspur beinhaltet, einen der folgenden Schritte durch:
 - Wählen Sie den Clip aus, in den die Keyframes eingefügt werden sollen.
 - Wählen Sie die Video- oder die Audiospur aus, in der die kopierten Keyframes angezeigt werden sollen.
- 5 Stellen Sie sicher, dass der Clip oder die Spur dieselbe Eigenschaft aufweist wie die kopierten Keyframes. Stimmt die Eigenschaft nicht überein, ist der Einfügen-Befehl nicht verfügbar. Wenn die Eigenschaft nicht im Popup-Menü mit den Effekteigenschaften des Clips bzw. der Spur verfügbar ist, müssen Sie denselben Effekt anwenden, der auf den Clip bzw. die Spur angewendet wurde, von dem bzw. der die kopierten Keyframes stammen.
- 6 Verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit auf die Zeitposition, an der die Keyframes angezeigt werden sollen.
- 7 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“.

Siehe auch

„So wählen Sie Keyframes aus“ auf Seite 231

Steuern von Effektänderungen mit Hilfe der Keyframe-Interpolation

Wissenswertes zur Interpolation

Interpolation bezeichnet den Prozess, bei dem Datenlücken zwischen zwei bekannten Werten ausgefüllt werden. Bei digitalem Video und Film heißt dies in der Regel, dass zwischen zwei Keyframes neue Werte generiert werden. Wenn zum Beispiel ein Grafikelement (z. B. einen Titel) fünfzig Pixel im Bildschirm nach links verschoben werden soll und diese innerhalb von 15 Frames vonstatten gehen soll, legen Sie die Position der Grafik im ersten und 15. Frame fest und markieren diese beiden Frames als Keyframes. Die Software übernimmt dann die Interpolation der dazwischen befindlichen Frames, um die Bewegung gleichmäßig erscheinen zu lassen. Bei der Interpolation werden alle Frames zwischen zwei Keyframes generiert, weshalb dieser Vorgang auch als *Tweening* bezeichnet wird. Interpolation zwischen Keyframes kann zum Animieren von Bewegung, für Effekte, Audiopegel, Bildanpassungen, Transparenz, Farbbänderungen und viele andere visuelle und akustische Elemente verwendet werden.

Die beiden häufigsten Interpolationstypen sind die *lineare Interpolation* und *Bézier-Interpolation*.

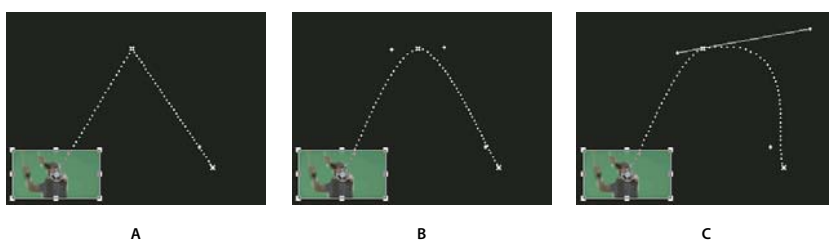
Lineare Interpolation Hierbei wird ein gleichmäßiger Übergang von einem Keyframe zum anderen erzeugt, wobei jeder dazwischen liegende Frame einen gleichen Anteil des geänderten Wertes erhält. Durch lineare Interpolation erstellte Änderungen beginnen und enden abrupt und entwickeln eine konstante Rate zwischen den Keyframes.

Bézier-Interpolation Hiermit kann die Änderungsrate anhand der Bézier-Kurveform beschleunigt oder verlangsamt werden. Ein Beispiel ist die langsame Beschleunigung im ersten und anschließend eine allmähliche Verlangsamung im zweiten Keyframe.

So ändern Sie die Interpolationsmethode für einen Keyframe

Durch Ändern und Anpassen der Keyframe-Interpolation können Sie Änderungen in Ihren Animationen präziser steuern. Sie können entweder einen Interpolationstypen aus dem Kontextmenü wählen oder einen Keyframe-Typen direkt ändern, indem Sie den Keyframe oder die Griffpunkte manuell anpassen.

Hinweis: Sie können auch die Befehle „Langsam einschwenken“ und „Langsam ausschwenken“ verwenden, um die Keyframe-Interpolation schnell anzupassen.



Ändern der Keyframe-Interpolation

A Linear-geometrischer Keyframe B. Interpolationstyp „Bézier, automatisch“ C. Gleichmäßige Bézier-Interpolation

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster mit der rechten Maustaste auf einen Keyframe-Marker.
- Klicken Sie im Schnittfenster mit der rechten Maustaste auf einen Keyframe.

2 Wählen Sie im Kontextmenü eine Interpolationsmethode aus:

Linear Erstellt eine einheitliche Änderungsrate zwischen den Keyframes.

Bézier Ermöglicht eine manuelle Anpassung der Diagrammform auf beiden Seiten des Keyframes. Dadurch sind sehr gleichmäßige Änderungen möglich.

Bézier, automatisch Erstellt eine fließende Änderungsrate innerhalb eines Keyframes. Wenn Sie den Keyframe-Wert ändern, ändern sich die Richtungsgriffpunkte der automatischen Bézier-Interpolation, um den fließenden Übergang zwischen den Keyframes zu erhalten.

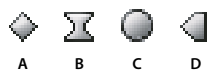
Bézier, gleichmäßig Erstellt eine fließende Änderungsrate innerhalb eines Keyframes. Im Gegensatz zur automatischen Bézier-Interpolation können bei der gleichmäßigen Bézier-Methode die Richtungsgriffpunkte manuell eingestellt werden. Wenn Sie die Diagrammform auf einer Seite eines Keyframes ändern, ändert sich auch die Form auf der anderen Seite, um den fließenden Übergang zu erhalten.

Halten Ändert einen Eigenschaftswert ohne allmähliche Überblendung (abrupte Effektänderungen). Das Diagramm für einen Keyframe, auf das die Halten-Interpolation angewendet wurde, wird als waagerechte Linie angezeigt.

Langsam einschwenken Verlangsamt die Werteänderungen beim Eintreten in einen Keyframe.

Langsam ausschwenken Beschleunigt allmählich die Werteänderungen beim Verlassen eines Keyframes.

Hinweis: Auch wenn die Interpolationsmethoden die Geschwindigkeit variieren können, mit der eine Eigenschaft zwischen Keyframes geändert wird, so können sie die tatsächliche Zeitdauer zwischen den Keyframes nicht ändern. Die Dauer wird durch die Zeit (oder den Abstand auf der Zeitleiste) zwischen den Keyframes bestimmt.



Keyframe-Interpolationsmethoden

A. Normal herein/hereaus B. Bézier/Bézier, gleichmäßig/Langsam einschwenken/Langsam ausschwenken C. Bézier, automatisch D. Halten

Siehe auch

„Wissenswertes zur Interpolation“ auf Seite 237

Steuern der Verlaufsänderung mit Hilfe der Bézier-Keyframe-Interpolation

Bézier-Griffpunkte sind Steuerelemente in zwei Richtungen, mit denen die Kurve des Liniensegments zwischen dem Griffpunkt und dem nächsten Punkt auf beiden Seiten geändert werden kann. Je weiter Sie einen Griffpunkt von seinem Scheitelpunkt (Mittelpunkt) weg ziehen, desto größer ist die Biegung oder Kurve. Die Kurve, die Sie durch Ziehen der Bézier-Griffpunkte erstellen, legt fest, wie fließend sich der Effekt oder Bewegungsverlauf ändert, wenn die Animation in einen Keyframe eintritt und ihn wieder verlässt. Mit diesen Griffpunkten können Sie Animationsänderungen besser steuern als mit einer Keyframe-Interpolationsmethode. Die Bézier-Griffpunkte können im Schnitt- oder Effekteinstellungsfenster bzw. im Programmmonitor geändert werden.

So erstellen Sie Bézier-Keyframes

1 Wählen Sie im Schnitffenster den Clip aus, der die anzupassenden Keyframes enthält, und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- (Schnittfenster) Wählen Sie die anzupassende Eigenschaft im Popup-Menü für Effekte aus, das neben dem Clip- oder Spurnamen angezeigt wird. Sie können im Schnitffenster die zeitliche Interpolation einer Eigenschaft anpassen. Wählen Sie den Clip im Programmmonitor aus, wenn Sie die geometrische Interpolation dort ändern möchten.
- (Effekteinstellungsfenster) Wählen Sie die Keyframe-Marker der Effekteigenschaft für die Keyframes aus, die angepasst werden sollen.

2 Führen Sie zur Änderung einer Keyframe-Interpolationsmethode einen der folgenden Schritte aus:

- (Schnittfenster) Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den anzupassenden Keyframe und wählen Sie im Menü eine Keyframe-Interpolationsmethode aus.
- (Effekteinstellungsfenster) Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Keyframe-Marker für den anzupassenden Keyframe und wählen Sie im Menü eine Keyframe-Interpolationsmethode aus.

3 Um einen Keyframe-Typ manuell zu ändern, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn der Keyframe die lineare Interpolation verwendet, halten Sie im Schnitffenster bzw. im Effekteinstellungsfenster die Strg-Taste gedrückt und klicken Sie auf den Keyframe-Marker, um ihn in einen automatischen Bézier-Marker zu ändern. Wenn Sie die Griffpunkte ziehen, ändert sich der Keyframe in einen gleichmäßigen Bézier-Keyframe.
- Verwendet der Keyframe den Interpolationstypen „Bézier, automatisch“, klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf den Keyframe und ziehen Sie einen Richtungsgriffpunkt nach außen, um den Keyframe in „Bézier“ zu ändern. Bei der Bézier-Interpolation können Sie jeden Richtungsgriffpunkt einzeln steuern. Für die Konvertierung in einen Keyframe mit gleichmäßiger Bézier-Interpolation, ziehen Sie einfach einen der Griffpunkte.
- Verwendet der Keyframe die Interpolationstypen „Bézier“, „Bézier, gleichmäßig“ oder „Bézier, automatisch“, klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf den Keyframe, um ihn in einen linearen Keyframe umzuwandeln. Die Bézier-Griffpunkte werden nicht mehr angezeigt.

Siehe auch


„Wissenswertes zur Interpolation“ auf Seite 237

„So zeigen Sie Keyframes im Effekteinstellungsfenster an“ auf Seite 227

„So zeigen Sie Keyframes und Eigenschaften im Schnitffenster an“ auf Seite 229

So passen Sie Bézier-Griffpunkte an

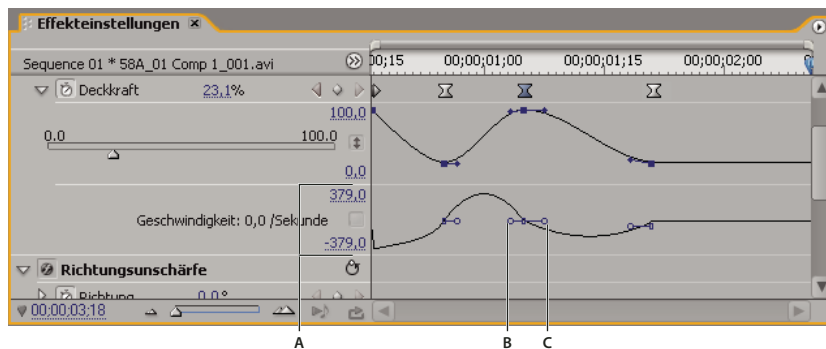
1 Zeigen Sie den anzupassenden Bézier-Keyframe an.

2 Wählen Sie entweder das Auswahlwerkzeug oder das Zeichenstift-Werkzeug  und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie den Bézier-Griffpunkt nach oben oder unten, um die Neigung der Kurve anzupassen. Wird der Griffpunkt nach oben gezogen, werden die Änderungen beschleunigt, wird er nach unten gezogen, werden die Änderungen gebremst.
- Ziehen Sie den Bézier-Griffpunkt nach links oder rechts, um den Anwendungsbereich der Kurve anzupassen.

So optimieren Sie die Geschwindigkeit eines Effekts

Im Effekteinstellungsfenster können Sie mit Hilfe des Geschwindigkeitsdiagramms die Bewegung oder Änderungsrate für einen Wert direkt vor und direkt hinter einem Keyframe anpassen. Mit diesen Anpassungen können tatsächliche Bewegungen simuliert werden. Sie können beispielsweise die Bewegung eines Clips so ändern, dass er kurz vor einem Keyframe langsamer und kurz hinter dem Keyframe schneller wird. Die Werte für das Annähern und Verlassen können gleichzeitig oder jeder Wert für sich gesteuert werden.



Geschwindigkeitsdiagramm

A. Steuerelemente für Geschwindigkeit B. Richtungsgriffpunkte für Eingang C. Richtungsgriffpunkte für Ausgang

1 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um die Effekteigenschaft mit den Keyframes zu erweitern, die Sie ändern möchten.

Hinweis: Wurden keine Keyframes hinzugefügt, wird das Diagramm als gerade Linien angezeigt.

2 Aktivieren Sie im Wertediagramm das Auswahl- oder Zeichenstift-Werkzeug und klicken Sie auf den Keyframe-Marker für den anzupassenden Keyframe. Daraufhin werden die Richtungsgriffpunkte und die Geschwindigkeitssteuerelemente für den Keyframe im Geschwindigkeitsdiagramm angezeigt.

3 Führen Sie im Geschwindigkeitsdiagramm mit dem Auswahl- oder Zeichenstift-Werkzeug einen der folgenden Schritte aus:

- Um das Eintreten und Verlassen des Keyframes zu beschleunigen, müssen Sie den Richtungsgriffpunkt nach oben ziehen. Die Ausgangs- als auch die Eingangsgriffpunkte werden zusammen verschoben.
- Um das Eintreten und Verlassen des Keyframes zu verlangsamen, müssen Sie den Richtungsgriffpunkt nach unten ziehen. Die Ausgangs- als auch die Eingangsgriffpunkte werden zusammen verschoben.
- Um das Eintreten in einen Keyframe zu beschleunigen oder zu verlangsamen, klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf den Eingangs-Richtungsgriffpunkt und ziehen Sie ihn nach oben bzw. nach unten.
- Um das Verlassen eines Keyframes zu beschleunigen oder zu verlangsamen, klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf den Ausgangs-Richtungsgriffpunkt und ziehen Sie ihn nach oben bzw. nach unten.

Hinweis: Um die Eingangs- und Ausgangsgriffpunkte wieder zusammenzuführen, klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf diese Punkte.

- Um die Auswirkung eines Keyframe-Wertes auf den vorherigen Keyframe zu erhöhen oder zu reduzieren, müssen Sie den Eingangs-Richtungsgriffpunkt nach links bzw. nach rechts ziehen.
- Um die Auswirkung eines Keyframe-Wertes auf den nächsten Keyframe zu erhöhen oder zu reduzieren, müssen Sie den Ausgangs-Richtungsgriffpunkt nach rechts bzw. nach links ziehen.

Hinweis: Mit der Auswirkung wird bestimmt, wie schnell das Geschwindigkeitsdiagramm den am Keyframe eingerichteten Wert erreicht. Sie stellt eine weitere Möglichkeit der Steuerung der Diagrammform dar.

Die Werte (links vom Geschwindigkeitsdiagramm) ändern sich beim Anpassen des Diagramms. Diese Zahlen stellen die oberen und unteren Werte des Geschwindigkeitsdiagramms dar. Sie können die Geschwindigkeit auch anpassen, indem Sie die Zahlenwerte ändern.

Siehe auch

„Wissenswertes zur Interpolation“ auf Seite 237

„So ändern Sie Keyframe-Diagramme im Effekteinstellungsfenster“ auf Seite 233

Bewegungseffekt


Clips mit Hilfe des Bewegungseffekts animieren

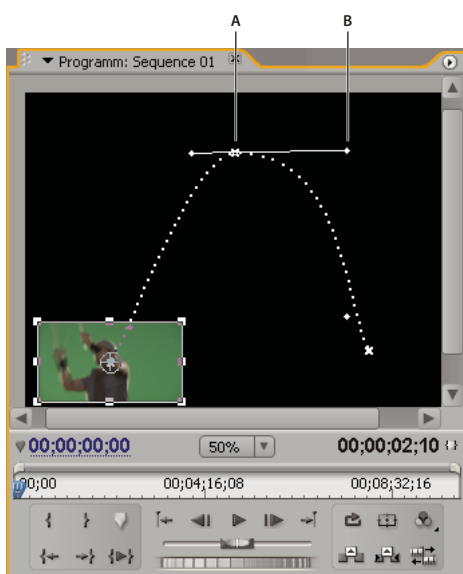
Sie verwenden den Bewegungseffekt, um einen Clip innerhalb des Videoframes zu positionieren, zu drehen oder zu skalieren. Um Clips zu animieren, müssen Sie Keyframes für Bewegungseigenschaften setzen.

Jedem Clip, den Sie zum Schnittfenster hinzufügen, ist bereits der Bewegungseffekt standardmäßig zugewiesen. Sie können die Bewegungseigenschaften anzeigen und anpassen, indem Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck neben dem Bewegungsnamen klicken. Sie können Bewegungseigenschaften auch direkt im Programmmonitor oder im Effekteinstellungsfenster über die Steuerelemente bearbeiten.



Standardmäßig wird ein Clip zu 100 % seiner Originalgröße in der Mitte des Programmmonitors angezeigt. Die Positions-, Skalierungs- und Drehungswerte werden vom Ankerpunkt aus berechnet, der im Mittelpunkt des Clips liegt.

Hinweis: Verwechseln Sie nicht den Ankerpunkt eines Clips mit den Ankerpunkten, die mit Hilfe des Zeichenstift-Werkzeugs in Adobe Title Designer erstellt werden.

Da die Positions-, Skalierungs- und Dreheigenschaften räumlicher Natur sind, können Sie sie am besten direkt im Programmmonitor anpassen. Wenn Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Transformieren-Symbol  neben dem Bewegungseffekt klicken, werden im Programmmonitor Griffpunkte im Clip angezeigt, mit denen Sie den Clip direkt bearbeiten und die Bewegungseigenschaften anpassen können. Auch im Programmmonitor wird der Ankerpunkt angezeigt, er kann jedoch nur im Effekteinstellungsfenster bearbeitet werden. Im Programmmonitor werden aber ständig alle Änderungen am Ankerpunkt aktualisiert, sobald sie vorgenommen werden.



Programmmonitor
A. Ankerpunkt B. Griffpunkt

 Zu den Standardeffekten, die eine direkte Bearbeitung der Clips im Programmmonitor ermöglichen, gehören die Effekte „Eckpunkt“, „Korrekturmaske“, „Beleuchtungseffekte“, „Spiegeln“, „Transformieren“ und „Strudel“. Diese Fähigkeit wird in den Effekteinstellungen durch das Transformieren-Symbol  neben dem Effektnamen angezeigt.

Siehe auch

„So passen Sie Position, Skalierung und Drehung an“ auf Seite 242

„Wissenswertes zu Keyframes“ auf Seite 226


So passen Sie Position, Skalierung und Drehung an

Die Position, Skalierung und Drehung eines Clips sowie die Beleuchtungseffekte können mit Hilfe der Griffpunkte im Programmmonitor direkt bearbeitet werden. Die Eigenschaften können auch über die Steuerelemente im Effekteinstellungsfenster angepasst werden.

Hinweis: Folgende Effekte können auch direkt bearbeitet werden: Eckpunkt, Beschneiden & Skalieren, Korrekturmaske, Spiegeln, Transformieren und Strudel.

1 Wählen Sie einen Clip im Schnittfenster aus.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:


- (Nur Beleuchtungseffekte) Wenden Sie die Beleuchtungseffekte auf den Clip an und klicken Sie anschließend im Effekteinstellungsfenster auf das Transformieren-Symbol  neben den Beleuchtungseffekten.
- (Nur Bewegungseffekt) Klicken Sie im Programmmonitor auf das Bild oder im Effekteinstellungsfenster auf das Transformieren-Symbol neben der Bewegung.

Die Griffpunkte und der Ankerpunkt werden im Programmmonitor angezeigt.

3 Führen Sie im Programmmonitor einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie zum Positionieren eines Clips oder Beleuchtungseffekts auf den Clip- bzw. Effektrahmen und ziehen Sie ihn auf die gewünschte Position. Ziehen Sie nicht den Griffpunkt, um einen Clip oder Beleuchtungseffekt zu verschieben.
- Um den Clip frei zu skalieren, ziehen Sie an einem Eckgriffpunkt.
- Um den Clip nur in einer Dimension zu skalieren, ziehen Sie an einem seitlichen Griffpunkt und nicht an einem Eckgriffpunkt.
- Um den Clip proportional zu skalieren, ziehen Sie mit gedrückter Umschalttaste an einem beliebigen Griffpunkt des Clips.

Hinweis: Wenn Sie einen Clip mit Hilfe des Bewegungseffekts skalieren, können Videobilder oder Bilder mit niedriger Auflösung, die auf eine Größe von über 100 % skaliert werden, in Blöcke oder Pixel zerlegt wirken.

- Um einen Clip oder Effekt zu drehen, positionieren Sie den Zeiger etwas außerhalb eines beliebigen Griffpunkts. Er wird dann als Drehsymbol  angezeigt. Ziehen Sie anschließend das gewünschte Element. Wenn Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt halten, werden die Objekte in 45°-Schritten gedreht. Um für den Bewegungseffekt mehrere Drehungen vorzunehmen, können Sie den Cursor kreisförmig ziehen, bis sich der Clip so oft gedreht hat, wie Sie dies wünschen.



Um eine Bewegung im zeitlichen Verlauf zu animieren, skalieren oder drehen, setzen Sie Keyframes während der Bearbeitung des Clips oder Effekts im Programmmonitor.

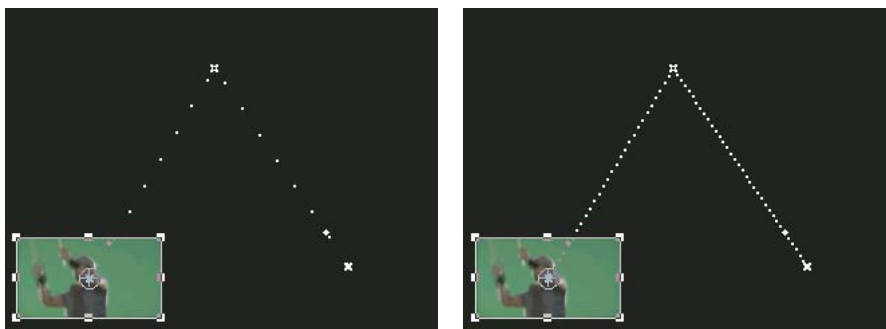
Siehe auch

„Animieren von Bewegung im Programmmonitor“ auf Seite 242


Animieren von Bewegung im Programmmonitor

Sie können Animationen, Insets und geteilte Bilder erstellen, indem Sie einen Clip direkt im Programmmonitor bearbeiten und Keyframes für den Bewegungseffekt setzen. Durch Anpassen der Position und Skalierung eines Clips im Programmmonitor decken Sie Clips in den darunter liegenden Spuren auf. Auf diese Weise können Sie interessante Kompositionen erstellen.

Wenn Sie die Position eines Clips animieren, wird die Bewegung des Clips durch einen Bewegungspfad im Programmmonitor dargestellt. Kleine weiße X-Zeichen kennzeichnen die mit Keyframes versehenen Positionen, gepunktete Linien stellen Positionen auf interpolierten Frames dar und das kreisförmige Ankerpunktsymbol gibt den Mittelpunkt des Clips auf dem aktuellen Frame an. Die Abstände zwischen den Punkten geben die Geschwindigkeit zwischen den Keyframes an: große Abstände weisen auf eine schnelle Bewegung hin, während geringe Abstände zwischen den einzelnen Punkten eine langsamere Bewegung bedeuten.



Clip im Programmmonitor mit Bewegungspfad mit schneller Bewegung (links) und mit langsamer Bewegung (rechts)

 Um Bewegungseffektänderungen schnell auf einen Sequenzclip anzuwenden, können Sie auf das Bild im Programmmonitor klicken und die Änderungen vornehmen (ohne zunächst im Effekteinstellungsfenster auf das Transformieren-Symbol neben dem Bewegungseffekt zu klicken). Wenn Sie die Position des Bildes anpassen, können Sie dessen Bewegung mit Hilfe der Bézier-Keyframes noch weiter verfeinern.

Siehe auch

„So passen Sie Position, Skalierung und Drehung an“ auf Seite 242


„Wissenswertes zur Interpolation“ auf Seite 237

„Steuern der Verlaufsänderung mit Hilfe der Bézier-Keyframe-Interpolation“ auf Seite 238

„Wissenswertes zu Keyframes“ auf Seite 226





So animieren Sie einen Clip im Programmmonitor

Wenn der Bewegungseffekt im Effekteinstellungsfenster ausgewählt ist, können Sie einen Clip im Programmmonitor bearbeiten. Erstellen Sie eine Animation, indem Sie Keyframes für eine oder mehrere Eigenschaften des Bewegungseffekts setzen (beispielsweise Position).

- 1 Wählen Sie einen Clip im Schnittfenster aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie den Bewegungseffekt im Effekteinstellungsfenster aus.
 - Klicken Sie im Programmmonitor auf das Bild.
 - Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Transformieren-Symbol  neben der Bewegung.

Im Programmmonitor werden rund um den Clip herum Griffpunkte angezeigt.

Hinweis: Wenn die Griffpunkte nicht sichtbar sind, ändern Sie den Zoomfaktor im Programmmonitor in einen kleineren Prozentwert, damit der graue Arbeitsbereich rund um den Videoframe herum angezeigt wird.

- 3 Verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit auf den Zeitpunkt, an dem die Animation starten soll. Dies kann ein beliebiger Frame zwischen dem aktuellen In-Point des Clips und seinem Out-Point sein.
- 4 Erweitern Sie im Effekteinstellungsfenster den Bewegungseffekt und klicken Sie auf die Schaltfläche „Animation aktivieren/deaktivieren“  neben jeder Eigenschaft, die Sie für diesen Zeitpunkt definieren möchten. Ein Keyframe-Symbol wird an der Marke für den aktuellen Zeitpunkt für die jeweilige Eigenschaft angezeigt.
- 5 Ändern Sie im Programmmonitor den Keyframe-Wert, indem Sie den Zeiger in der Nähe eines der acht quadratischen Griffpunkte des Clips platzieren, um eines der folgenden Zeiger-Werkzeuge zu verwenden:
 - Den Auswahl-Zeiger  zum Festlegen des Positionswerts.
 - Den Dreh-Zeiger  zum Festlegen des Drehwerts.
 - Den Skalierungs-Zeiger  zum Festlegen des Skalierwerts.

Hinweis: Wenn die Griffpunkte des Clips nicht mehr angezeigt werden, wählen Sie den Bewegungseffekt im Effekteinstellungsfenster erneut aus.

6 Verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit im Schnittfenster oder im Effekteinstellungsfenster auf den Zeitpunkt, an dem Sie einen neuen Wert für die Eigenschaft (und damit einen neuen Keyframe) definieren möchten.

7 Bearbeiten Sie den Clip im Programmmonitor, um einen neuen Wert für jede Eigenschaft festzulegen, für die Sie in Schritt 3 Keyframes gesetzt haben. Ein neues Keyframe-Symbol wird im Effekteinstellungsfenster bei der Marke für die aktuelle Zeit angezeigt.

8 Wiederholen Sie ggf. Schritt 5 und 6.




Beim Animieren eines Clips kann es nützlich sein, die Vergrößerungsstufe des Programmmonitors zu reduzieren. Auf diese Weise wird mehr von der Ablagefläche außerhalb des sichtbaren Bereichs des Bildschirms angezeigt. In dieser Ablagefläche können Sie den Clip außerhalb des Bildschirms ablegen.

So ändern Sie die Positions-Keyframes im Bewegungspfad

Sie können den Wert eines Positions-Keyframes ändern und dadurch den Bewegungspfad anpassen, indem Sie einfach den Positions-Keyframe (gekennzeichnet durch ein weißes X) im Programmmonitor ziehen.

1 Wählen Sie einen Clip aus, der über Bewegungseffekt-Keyframes verfügt.

2 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Transformieren-Symbol  neben der Bewegung. Der Bewegungspfad des Clips wird im Programmmonitor angezeigt.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um einen vorhandenen Keyframe zu verschieben, ziehen Sie den Keyframe-Griffpunkt im Programmmonitor.
- Um einen neuen Positions-Keyframe zu erstellen, setzen Sie die Marke für die aktuelle Zeit zwischen vorhandene Keyframes und ziehen Sie das Bild im Programmmonitor. Ein neuer Keyframe wird in der Zeitleiste, im Effekteinstellungsfenster und im Schnittfenster angezeigt.

Hinweis: Durch dieses Verfahren wird der Positionswert für einen Keyframe geändert. Um das Timing von Keyframes zu ändern, verschieben Sie die Keyframe-Symbole in das Effekteinstellungsfenster.

- Um einen Bézier-Griffpunkt anzupassen, ziehen Sie bei gedrückter Strg-Taste den Bézier-Griffpunkt eines Keyframes.

Siehe auch

„Wissenswertes zur Interpolation“ auf Seite 237

„So animieren Sie einen Clip im Programmmonitor“ auf Seite 243

Kapitel 13: Anwenden von Effekten

Arbeiten mit Effekten

Arbeiten mit Effekten

Adobe Premiere Pro enthält eine Vielzahl von Audio- und Videoeffekten, die Sie auf Clips in Ihrem Videoprogramm anwenden können. Mit Effekten können Sie spezielle visuelle oder akustische Eigenschaften hinzufügen oder ungewöhnliche Attribute erzeugen, Sie haben beispielsweise die Möglichkeit, die Belichtung oder die Farbe des Ausgangsmaterials zu ändern, den Ton zu bearbeiten, Bilder zu verzerren oder künstlerische Effekte hinzuzufügen. Sie können Effekte auch verwenden, um einen Clip zu drehen oder zu animieren, seine Größe zu verändern oder ihn innerhalb des Frames zu positionieren. Die Intensität eines Effekts wird durch Werte bestimmt, die Sie steuern können. Sie können die Steuerungen für Effekte mit Hilfe von Keyframes im Fenster „Effekteinstellungen“ animieren.

Adobe Premiere Pro verfügt über fixierte Effekte und Standardeffekte. Standardeffekte wirken sich im Allgemeinen auf die Bildqualität und das Erscheinungsbild eines Clips aus, während fixierte Effekte nur die Position, Skalierung, Bewegung, Deckkraft sowie Lautstärke eines Effekts verändern. Standardmäßig werden auf alle Clips in einer Sequenz automatisch fixierte Effekte angewendet.

In Adobe Premiere Pro können Sie Vorgaben erstellen und diese auf alle Effekte anwenden. Weiterhin haben Sie die Möglichkeit, die Effekte mit Hilfe von Keyframes zu animieren und Informationen zu einzelnen Keyframes direkt im Schnittfenster anzuzeigen.

Hinweis: Adobe Premiere Pro kann alle Effekte mit einer Farbtiefe von 8 Bit im RGB-Farbbereich verarbeiten. Gewisse Effekte können zudem mit einer Farbtiefe von 16 Bit oder 32 Bit (Floating Point) sowie im YUV-Farbbereich verarbeitet werden. Wählen Sie „Projekt“ > „Projekteinstellungen“ > „Video-Rendering“ und dann die Option „Maximale Bittiefe“ aus, damit Adobe Premiere Pro einen Effekt mit der höchstmöglichen Qualität verarbeitet. Beachten Sie jedoch, dass für diese Option erhebliche Verarbeitungsleistung beansprucht wird.

Siehe auch

„Effektvorgaben“ auf Seite 253

„Fixierte Effekte“ auf Seite 245

„Wissenswertes über Standardeffekte“ auf Seite 246

„So ändern Sie Keyframe-Diagramme im Effekteinstellungsfenster“ auf Seite 233

Fixierte Effekte

Jeder Clip, den Sie dem Schnittfenster hinzufügen, verfügt über fixierte bzw. integrierte Effekte. Fixierte Effekte steuern die zu einem Clip gehörenden Eigenschaften. Sie werden im Effekteinstellungsfenster angezeigt, wenn Sie den Clip ausgewählt haben. Sie können alle fixierten Effekte im Effekteinstellungsfenster bearbeiten. Im Programmmonitor, Schnittfenster und Audiomixer sind jedoch Steuerungen enthalten, die möglicherweise einfacher zu bedienen sind. Die fixierten Effekte beinhalten Folgendes:

Bewegung Der Bewegungseffekt umfasst Eigenschaften, die Ihnen das Animieren, Drehen und Skalieren Ihrer Clips oder das Zusammenstellen mit anderen Clips ermöglichen. (Weitere Informationen zum Anpassen des Bewegungseffekts im Programmmonitor finden Sie unter „So passen Sie Position, Skalierung und Drehung an“ auf Seite 242 sowie unter „Animieren von Bewegung im Programmmonitor“ auf Seite 242.)

Deckkraft Hiermit reduzieren Sie die Deckkraft eines Clips, um diesen in Effekten wie Überlagerungen, Überblendungen und Blenden zu nutzen. (Weitere Informationen zum Anpassen des Deckkrafteffekts im Schnittfenster finden Sie unter „Anpassen der Deckkraft von Clips“ auf Seite 350.)

Lautstärke Hiermit steuern Sie die Lautstärke eines Clips mit Audiodaten. (Weitere Informationen zum Anpassen des Lautstärkeeffekts im Schnittfenster, Effekteinstellungsfenster oder Audiomixer finden Sie unter „So passen Sie die Lautstärke im Schnittfenster an“ auf Seite 184, „So passen Sie die Lautstärke im Effekteinstellungsfenster an Fenster“ auf Seite 185 und „So legen Sie im Audiomixer einen gleichmäßigen Ausgangspegel für Spuren fest“ auf Seite 185.)

Da fixierte Effekte bereits in einen Clip integriert sind, müssen Sie nur ihre Eigenschaften anpassen, um sie zu aktivieren.

Adobe Premiere Pro rendert fixierte Effekte im Anschluss an die Standardeffekte, die einem Clip zugewiesen wurden. Standardeffekte werden in der Reihenfolge gerendert, in der sie angezeigt werden (von oben nach unten). Sie können die Reihenfolge der Standardeffekte ändern, indem Sie sie an eine neue Position im Effekteinstellungsfenster ziehen. Fixierte Effekte können nicht verschoben werden. Wenn Sie die Render-Reihenfolge der fixierten Effekte ändern möchten, müssen Sie an deren Stelle Standardeffekte verwenden. Verwenden Sie den Transformationseffekt anstelle des Bewegungseffekts, den Alphaanpassungseffekt anstelle des Deckkrafteffekts und den Lautstärkeeffekt anstelle des fixierten Lautstärkeeffekts. Diese stimmen zwar nicht vollständig mit den fixierten Effekten überein, die Parameter sind jedoch gleich.

Wissenswertes über Standardeffekte

Standardeffekte sind Zusatzeffekte, die Sie einem Clip zuerst zuweisen müssen, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen. Sie können jedem Clip in einer Sequenz eine beliebige Anzahl oder Kombination von Standardeffekten zuweisen. Verwenden Sie Standardeffekte, um einem Video besondere Eigenschaften hinzuzufügen oder um das Video zu bearbeiten, indem Sie beispielsweise einen Farbton anpassen oder Pixel zuschneiden. Adobe Premiere Pro umfasst zahlreiche Video- und Audioeffekte im Effektfenster. Standardeffekte müssen einem Clip zugewiesen werden und können anschließend im Effekteinstellungsfenster angepasst werden. Gewisse Videoeffekte ermöglichen eine direkte Bearbeitung mit Hilfe von Griffen im Programmmonitor. Sie können alle Eigenschaften der Standardeffekte mit Keyframes animieren sowie die Form der Diagramme im Effekteinstellungsfenster ändern. Die Glätte oder Geschwindigkeit der Effektanimation wird optimiert, indem Sie die Form der Bézier-Kurven im Effekteinstellungsfenster anpassen.

Hinweis: Die im Effektfenster aufgeführten Effekte hängen davon ab, welche Effektdateien tatsächlich im Plug-Ins-Ordner von Adobe Premiere Pro vorhanden sind. Sie können das Effekt-Repertoire erweitern, indem Sie kompatible Plug-In-Dateien oder Plug-In-Pakete von Adobe hinzufügen, die von anderen Herstellern angeboten werden.

Siehe auch

„So weisen Sie einem Clip einen Effekt zu“ auf Seite 248

Wissenswertes über Clip-basierte und Spur-basierte Effekte

Alle Videoeffekte, sowohl fixierte Effekte als auch Standardeffekte, sind Clip-basiert. Das bedeutet, dass sie einzelne Clips verändern. Da zu jedem Clip fixierte Effekte gehören, müssen einem Clip nur Standardeffekte zugewiesen werden, um diesen zu ändern. Sie können einen Clip-basierten Effekt mehreren Clips gleichzeitig zuweisen, indem Sie eine verschachtelte Sequenz erstellen.

Audioeffekte können Clips oder Spuren zugewiesen werden. *Spur-basierte* Effekte weisen Sie im Audiomixer zu. Wenn Sie dem Effekt Keyframes hinzufügen, können Sie den Effekt entweder im Audiomixer oder im Schnittfenster anpassen.

Siehe auch

„Wissenswertes über das Schnittfenster“ auf Seite 105

Effekte aus anderen Produkten verwenden

Zusätzlich zu den Dutzenden von Effekten, die in Adobe Premiere Pro enthalten sind, sind viele Effekte in Form von Plug-Ins verfügbar, die von Adobe oder Drittanbietern erworben oder aus anderen kompatiblen Anwendungen übernommen werden können. So können Sie z. B. viele Adobe After Effects-Plug-Ins verwenden, indem Sie sie in den Plug-Ins-Ordner von Adobe Premiere Pro kopieren. Adobe unterstützt jedoch nur Plug-Ins, die zusammen mit der Anwendung installiert werden.

Adobe Premiere Pro kann auf einen Effekt zugreifen, wenn die entsprechende Plug-In-Datei im Plug-In-Ordner vorhanden ist. Dieser Ordner ist standardmäßig im Programmordner von Adobe Premiere Pro gespeichert. Wenn Sie zusätzliche Effekte erworben, Adobe Premiere Pro als Teil eines Hardwarepakets gekauft oder Effektdateien aus dem Plug-Ins-Ordner entfernt haben, verfügen Sie möglicherweise über andere als die in der Adobe Premiere Pro-Hilfe beschriebenen Effekte.

Auf der Adobe-Website ist eine vollständige Liste der Plug-Ins von Drittanbietern aufgeführt.

Hinweis: Wenn Sie Effekte verwenden, die nicht zum Lieferumfang von Adobe Premiere Pro gehören, und Ihr Projekt anschließend auf einem anderen Adobe Premiere Pro-System öffnen möchten, müssen Sie dieselben Effekte in diesem System installieren. Wenn Sie ein Projekt öffnen, das auf fehlende Effekte Bezug nimmt, entfernt Adobe Premiere Pro die entsprechenden Effekte aus diesem Projekt.

Wissenswertes über GPU-Effekte

Wenn Sie eine GPU-Karte (Graphics Processing Unit) verwenden, die Direct3D, PS 1.3+ und VS 1.1 unterstützt, können Sie drei weitere Effekte verwenden und damit die zusätzlichen Videobearbeitungsfunktionen von GPU-Karten und die 3D-Schattierung nutzen: Seite aufrollen, Brechung und Wellen (kreisförmig). Diese Effekte befinden sich in der Ablage für GPU-Effekte im Effektfenster.

Hinweis: Es sind möglicherweise nicht alle Effektoptionen verfügbar, wenn Ihre Grafikkarte Pixel Shader 2.0 und Vertex Shader 2.0 nicht unterstützt.

Siehe auch

„Effekt Seite aufrollen“ auf Seite 305

„Effekt Brechung“ auf Seite 306

„Effekt Wellen (kreisförmig)“ auf Seite 306

Arbeiten mit nicht mehr unterstützten Effekten

Sie können Projekte aus Adobe Premiere 6.5 und 6.0 öffnen, anzeigen und rendern, die Effekte umfassen, die in Adobe Premiere Pro nicht enthalten sind. Die meisten älteren Effekte wurden durch neuere Effekte ersetzt, die vergleichbare und in den meisten Fällen sogar verbesserte Funktionen enthalten. Adobe Premiere Pro umfasst auch alle nicht mehr unterstützten Effekte, um die Kompatibilität mit älteren Projekten zu erhalten. Sie können diese Effekte jedoch nicht neu zuweisen.

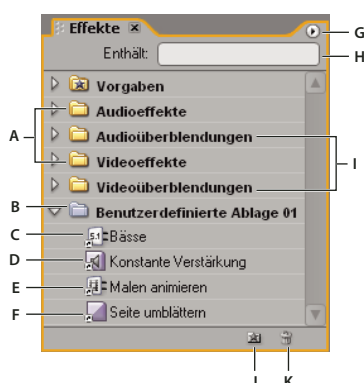
Hinweis: Adobe Premiere Pro unterstützt keine Adobe Premiere 5.0-Effekte und entfernt diese, wenn Sie eine Adobe Premiere 6.0-Projektdatei mit diesen Effekten öffnen.

Anwenden, Entfernen und Organisieren von Effekten

Verwenden des Effektfensters

Standardeffekte werden im Effektfenster aufgelistet. Dort sind sie in zwei Hauptablagen aufgeteilt, Videoeffekte und Audioeffekte. Innerhalb jeder Ablagegruppe sind die Effekte nach Typ in untergeordneten Ablagegruppen zusammengefasst. So enthält beispielsweise die Ablage „Weich- & Scharfzeichnen“ Effekte, die die Übergänge in einem Bild weicher machen, z. B. „Gaußsches Weichzeichnen“ und „Diffuses Weichzeichnen“. Audioeffekte sind auch nach dem Typ Audioclip gruppiert, den sie unterstützen: Mono, Stereo oder 5.1. Sie können auch nach einem Effekt suchen, indem Sie den Namen des Effekts in das Textfeld Enthält eingeben. Weitere Ablagegruppen können hinzugefügt werden, in die Sie Ihre bevorzugten oder am häufigsten verwendeten Effekte einfügen.


Klicken Sie zum Öffnen des Effektfensters auf „Fenster“ > „Effekte“ oder auf die Registerkarte „Effekte“




Effektfenster

A. Effektablagen B. Benutzerdefinierte Ablage C. Audioeffekt D. Audioüberblendung E. Videoeffekt F. Videoüberblendung G. Menü des Effektfensters H. Suchtextfeld I. Anlagen für Überblendungen J. Neue benutzerdefinierte Ablage K. Benutzerdefiniertes Element löschen

So erstellen Sie Ablagen für bevorzugte Effekte

- 1 Klicken Sie im Effektfenster auf die Schaltfläche „Neue benutzerdefinierte Ablage“  oder wählen Sie im Menü des Effektfensters die Option „Neue benutzerdefinierte Ablage“. Im Effektfenster wird daraufhin eine neue benutzerdefinierte Ablage angezeigt. Sie können diese umbenennen.
- 2 Ziehen Sie Effekte in die benutzerdefinierte Ablage. Eine Kopie des Effekts wird in der benutzerdefinierten Ablage aufgeführt. Sie können zusätzliche benutzerdefinierte Ablagen erstellen, die nummeriert sind.
- 3 Um die benutzerdefinierte Ablage umzubenennen, doppelklicken Sie auf den vorhandenen Namen, und geben Sie den neuen Namen ein.

So löschen Sie eine benutzerdefinierte Ablage

- ❖ Wählen Sie im Effektfenster eine benutzerdefinierte Ablage aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „Benutzerdefinierte Elemente löschen“  oder wählen Sie im Menü des Effektfensters die Option „Benutzerdefinierte Elemente löschen“.

Hinweis: Sie können benutzerdefinierte Ablagen nur im Effektfenster entfernen.

So weisen Sie einem Clip einen Effekt zu

Sie können einem Clip einen Standardeffekt zuweisen, indem Sie einfach das Symbol für einen Effekt aus dem Effektfenster auf einen Clip im Schnittfenster ziehen oder indem Sie das Effektsymbol in das Effekteinstellungsfenster ziehen, wenn der Clip ausgewählt ist. Sie haben sogar die Möglichkeit, einen bestimmten Effekt mit unterschiedlichen Einstellungen mehrmals zuzuweisen. Sie können die Effekte eines Clips auch im Schnittfenster anzeigen und bearbeiten, indem Sie die zugehörige Spur erweitern und die gewünschten Anzeigoptionen auswählen. Weiterhin haben Sie die Möglichkeit, einen Effekt vorübergehend zu deaktivieren. Der Effekt wird dabei nicht entfernt, sondern nur unterdrückt. Effekte können auch dauerhaft gelöscht werden. Verwenden Sie das Effekteinstellungsfenster, um die Effekte eines ausgewählten Clips anzuzeigen und zu ändern.

Wenn Sie einem Clip einen Effekt zuweisen, bleibt dieser standardmäßig für die Dauer des Clips aktiv. Mit Hilfe von Keyframes können Sie jedoch festlegen, dass der Effekt zu einer bestimmten Zeit startet und stoppt oder seine Intensität im zeitlichen Verlauf zu- bzw. abnimmt.

- 1 Führen Sie im Effektfenster einen der folgenden Schritte aus, um einen Effekt auszuwählen:

- Erweitern Sie die Ablage Videoeffekte, und suchen Sie nach dem gewünschten Videoeffekt.
- Erweitern Sie die Ablage Audioeffekte, und suchen Sie nach dem gewünschten Audioeffekt.
- Geben Sie den Namen des gewünschten Effekts in das Textfeld Enthält ein.

- 2 Ziehen Sie den Effekt auf einen Clip im Schnittfenster. Um einen Audioeffekt zuzuweisen, ziehen Sie den Effekt auf einen Audioclip oder den Audioteil eines Videoclips.

Sie können einem Clip keine Audioeffekte zuweisen, wenn für die Audiospur die Option „Spurumfang einblenden“ oder „Spur-Keyframes einblenden“ aktiviert ist.



Wenn der Clip im Schnittfenster ausgewählt und das Effekteinstellungsfenster geöffnet ist, können Sie den Effekt direkt in das Effekteinstellungsfenster ziehen.

3 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um die Optionen des Effekts einzublenden. Geben Sie dann die Optionswerte an.

Siehe auch

„Verwenden des Effektfensters“ auf Seite 247

So entfernen Sie einen Effekt aus einem Clip

1 Wählen Sie den Clip im Schnittfenster aus.

2 Wählen Sie im Effekteinstellungsfenster den Effekt aus. Klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die Effekte, wenn Sie mehrere Effekte auswählen möchten.

Hinweis: Fixierte Effekte können nicht entfernt werden: Bewegung, Deckkraft und Lautstärke.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Drücken Sie die Entf-Taste oder die Rücktaste.
- Wählen Sie im Menü des Effekteinstellungsfensters die Option „Gewählten Effekt löschen“ oder „Alle Effekte aus dem Clip löschen“ aus.

So kopieren Sie einen oder mehrere Effekte

Im Effekteinstellungsfenster können Sie einen oder mehrere Effekte aus einem Clip kopieren und in einen anderen Clip einfügen. Sie können im Effekteinstellungsfenster mit Hilfe des Befehls „Attribute einfügen“ auch alle Effektwerte (einschließlich Keyframes für fixierte Effekte und Standardeffekte) aus einem Clip kopieren und in einen anderen Clip einfügen.

Wenn zu dem Effekt Keyframes gehören, werden diese an vergleichbarer Position im Zielclip angezeigt, wobei am Anfang des Clips begonnen wird. Wenn der Zielclip kürzer als der Originalclip ist, werden die Keyframes hinter dem Out-Point des Zielclips eingefügt. Um diese Keyframes anzuzeigen, verschieben Sie den Out-Point auf einen Zeitpunkt, der nach der Platzierung des Keyframes liegt, oder deaktivieren Sie die Option „Zum Clip hinzufügen“.

1 Wählen Sie im Schnittfenster den Clip aus, der die zu kopierenden Effekte enthält.

2 Wählen Sie im Effekteinstellungsfenster den Effekt aus, den Sie kopieren möchten, oder klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die Effekte, wenn Sie mehrere Effekte auswählen möchten.

3 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Kopieren“.

4 Wählen Sie im Schnittfenster den Clip aus, in den Sie den Effekt einfügen möchten, und wählen Sie eine der folgenden Optionen.

- Klicken Sie zum Einfügen von einem oder mehreren Effekten auf „Bearbeiten“ > „Einfügen“.
- Klicken Sie zum Einfügen aller Effekte auf „Bearbeiten“ > „Attribute einfügen“.

Siehe auch

„Wissenswertes über das Effekteinstellungsfenster“ auf Seite 250

Anpassen von Effekten

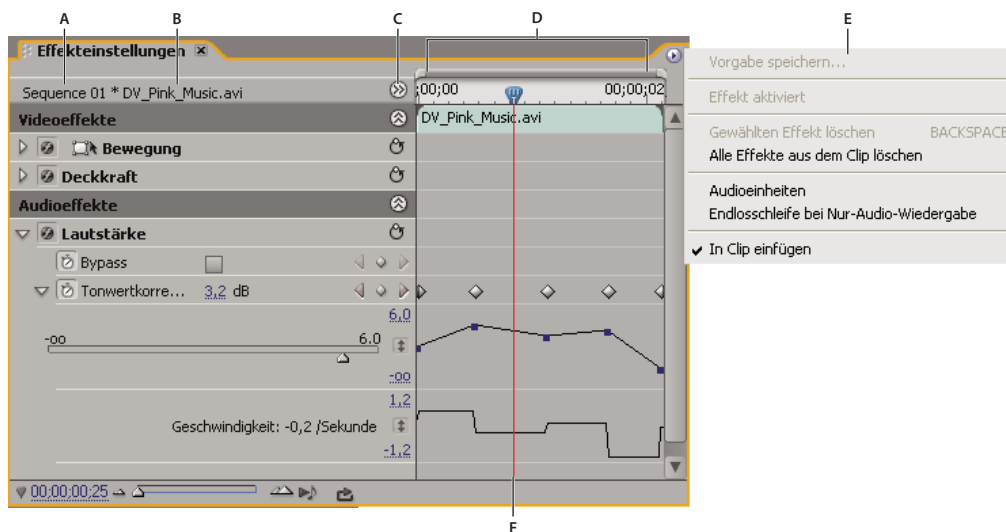
Wissenswertes über das Effekteinstellungsfenster

Wenn Sie einen Effekt zuweisen, werden im Effekteinstellungsfenster alle Effekte aufgelistet, die dem derzeit ausgewählten Clip zugewiesen sind. Jeder Clip beinhaltet fixierte Effekte: Der Bewegungs- und der Deckkrafteffekt werden im Abschnitt „Videoeffekte“ und der Lautstärkeeffekt im Abschnitt „Audioeffekte“ angezeigt. Der Lautstärkeeffekt wird nur für Audioclips oder Videoclips mit verknüpften Audiodaten angezeigt.

Klicken Sie auf „Fenster“ > „Effekteinstellungen“ oder auf die Registerkarte „Effekteinstellungen“, um das Effekteinstellungsfenster einzublenden. Sie können das Effekteinstellungsfenster in einem separaten Fenster öffnen oder es fixieren, indem Sie die Registerkarte in ein anderes Fenster ziehen.



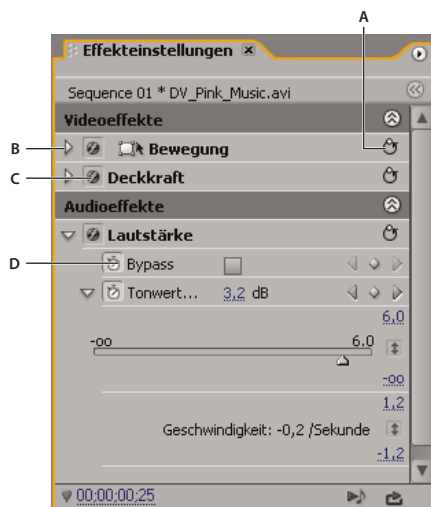
Wählen Sie „Fenster“ > „Arbeitsbereich“ > „Effekte“, um den Arbeitsbereich für die Effektbearbeitung zu optimieren.



Effekteinstellungsfenster

A. Sequenzname B. Clipname C. Schaltfläche „Schnittfenster anzeigen/ausblenden“ D. Keyframe-Bereich E. Menü im Effekteinstellungsfenster F. Marke für die aktuelle Zeit

Das Effekteinstellungsfenster umfasst ein Schnittfenster, eine Marke für die aktuelle Zeit, Zoomsteuerungen und einen Navigatorbereich ähnlich dem im Programmmonitor und im Schnittfenster. Wenn Sie Effekteigenschaften mit Keyframes animieren, können Sie auf das Dreieck klicken und eine Effekteigenschaft erweitern. Auf diese Weise werden die Wert- (für Eigenschaften) und Geschwindigkeitsdiagramme (Geschwindigkeit der Eigenschaftenänderung) eingeblendet, in denen Sie die Keyframes präzise anpassen können. Sie optimieren die Geschwindigkeit und Glätte einer Effektanimation, indem Sie mit den Bézier-Griffen des Keyframes die Form des Diagramms ändern.



Effekteinstellungsfenster

A. Schaltfläche „Effekt zurücksetzen“ B. Schaltfläche „Effekte einblenden/ausblenden“ C. Schaltfläche „Effekt aktivieren/deaktivieren“
D. Schaltfläche „Animation aktivieren/deaktivieren“

Nachdem ein Clip im Schnittfenster ausgewählt wurde, wird der Zoomfaktor im Effekteinstellungsfenster automatisch so eingestellt, dass die Symbole für die In- und Out-Points des Clips im Schnittfenster zentriert sind. Sie können den restlichen Teil des Schnittfensters anzeigen, indem Sie im Menü des Effekteinstellungsfensters die Option „In Clip einfügen“ deaktivieren. Es ist nicht erforderlich, die Marke für die aktuelle Zeit über einem Clip zu platzieren, um das Effekteinstellungsfenster zu aktivieren. Das Effekteinstellungsfenster umfasst auch Steuerungen für das einfache Abspielen oder das Abspielen in einer Endlosschleife von Audioclips. Unterhalb der Zeitleiste des Effekteinstellungsfensters befindet sich der *Keyframe-Bereich*, in dem Sie Keyframes für den Wert jeder Effekteigenschaft bei einem bestimmten Frame festlegen können.



Effekteinstellungsfenster

A. Aktuelle Zeit B. Zoomsteuerelemente C. Nur Audio für diesen Clip abspielen D. Audio in Endlosschleife abspielen:aktivieren/deaktivieren
E. Effektwerte

Siehe auch

„So ändern Sie Keyframe-Diagramme im Effekteinstellungsfenster“ auf Seite 233

„Wissenswertes zu Keyframes“ auf Seite 226



„So weisen Sie einem Clip einen Effekt zu“ auf Seite 248

So zeigen Sie Effekte im Effekteinstellungsfenster an


❖ Führen Sie im Effekteinstellungsfenster einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie zum Anzeigen aller Effekte, die einem Clip zugewiesen wurden, den Clip im Schnittfenster aus.

Hinweis: Im Effekteinstellungsfenster werden keine Effekte angezeigt, wenn im Schnittfenster mehrere Clips ausgewählt sind.

- Klicken Sie zum Ein- oder Ausblenden der Titel von Video- bzw. Audioeffekten auf die Schaltfläche zum Einblenden/Ausblenden in der Überschrift. Wenn die Pfeile nach oben zeigen , wird der Titel erweitert, um alle Effekte in diesem Abschnitt anzuzeigen. Wenn die Pfeile nach unten zeigen , wird der Headerbereich reduziert.
- Klicken Sie zum Ein- oder Ausblenden eines Effekts und der zugehörigen Eigenschaften auf das Dreieck links neben dem Effekt- oder Eigenschaftennamen. Wenn Sie einen Titel (wie Bewegung) erweitern, werden die dem Effekt zugeordneten Eigenschaften angezeigt. Erweitern Sie eine spezifische Eigenschaft, um eine grafische Steuerung einzublenden, z. B. einen Schieberegler oder anderen Regler.
- Klicken Sie zum Aufzeichnen der Effekte auf einen Effektnamen und ziehen Sie ihn an die gewünschte Stelle in der Liste. Während Sie ziehen, wird eine schwarze Linie angezeigt, wenn der Effekt über oder unter einem anderen Effekt liegt. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird der Effekt an der neuen Position angezeigt.

Hinweis: Die Reihenfolge von fixierten Effekten (Bewegung, Deckkraft und Lautstärke) kann nicht geändert werden.

- Deaktivieren Sie zum Anzeigen des Schnittfensters hinter dem In- und Out-Point eines Clips im Menü des Effekteinstellungsfensters die Option „In Clip einfügen“. Die Bereiche des Schnittfensters vor/hinter dem In- und Out-Point des ausgewählten Clips werden grau dargestellt. Wenn die Option „In Clip einfügen“ aktiviert ist, wird nur die Zeitleiste zwischen den In- und Out-Points eines Clips angezeigt.
- Klicken Sie zum Abspielen der Audiodaten im ausgewählten Clip auf die Schaltfläche für die Audiowiedergabe . Diese Steuerung ist nur verfügbar, wenn der ausgewählte Clip Audiodaten umfasst.

So passen Sie die Einstellungen im Effekteinstellungsfenster an oder setzen diese zurück


Im Effekteinstellungsfenster werden alle Steuerungen angezeigt, mit denen Sie die Parameterwerte für einen Effekt ändern. Die Steuerungen können unterstrichenen Text, Regler, Effektpunktsymbole, Winkelsteuerungen, Menüs, Farbfelder, Pipetten und Diagramme umfassen.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Sie ändern einen Eigenschaftswert, indem Sie den unterstrichenen Text auf der linken oder rechten Seite scrubben.
- Klicken Sie auf den Eigenschaftswert, geben Sie einen neuen Wert ein, und drücken Sie die Eingabetaste.
- Erweitern Sie die Eigenschaft, indem Sie auf das Dreieck neben dem Eigenschaftsnamen (wenn verfügbar) klicken und dann den Regler oder das Winkelsteuerelement (je nach Eigenschaft) ziehen.
- Einen Winkel ändern Sie, indem Sie in den Winkelsteuerbereich klicken, den unterstrichenen Text scrubben oder den unterstrichenen Text auswählen und einen Wert eingeben.



Nachdem Sie in die Winkelsteuerung geklickt haben, können Sie diese ziehen und so die Werte schnell anpassen.


- Mit der Pipette legen Sie einen Farbwert fest, indem Sie an einer beliebigen Bildschirmposition auf die gewünschte Farbe klicken. Das Werkzeug „Pipette“ wählt in der Regel einen Bereich von einem Pixel aus. Wenn Sie bei gedrückter STRG-Taste auf die Pipette klicken, wird ein Bereich von 5 x 5 Pixel ausgewählt.
- Um im Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ einen Farbwert festzulegen, klicken Sie auf das Farbfeld, wählen im Dialogfeld „Farbe wählen“ eine Farbe aus und klicken dann auf „OK“.
- Die Standardeinstellungen einer Effekteigenschaft stellen Sie wieder her, indem Sie auf die Schaltfläche „Zurücksetzen“  neben dem Effekt klicken. Alle Eigenschaften, die keine Keyframes enthalten, werden auf ihre Standardwerte zurückgesetzt. Wenn eine Eigenschaft Keyframes enthält, wird diese Eigenschaft nur für die aktuelle Zeit auf den Standardwert zurückgesetzt. Auch Keyframes, die zur aktuellen Zeit vorkommen, werden auf den Standardwert zurückgesetzt. Wenn zur aktuellen Zeit keine Keyframes vorkommen, werden neue Keyframes unter Verwendung der Standardwerte erstellt.




Wenn Sie versehentlich auf Zurücksetzen klicken, können Sie Ihre Arbeit über Bearbeiten > Rückgängig wiederherstellen.

So deaktivieren bzw. aktivieren Sie Effekte in einem Clip

❖ Wählen Sie im Effektsteuerungsfenster einen oder mehrere Effekte aus und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie zum Deaktivieren der Effekte auf die Schaltfläche „Effekt“ .
- Klicken Sie auf ein leeres Effektkontrollkästchen, um die Effekte zu aktivieren.
- Aktivieren oder deaktivieren Sie im Menü des Effekteinstellungsfensters den Befehl „Effekt aktiviert“.

 Sie können einen benutzerdefinierten Tastaturbefehl erstellen, um Effekte zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.

Siehe auch

„So passen Sie Tastaturbefehle an“ auf Seite 409

So erstellen Sie Marken im Effekteinstellungsfenster

Sie können im Effekteinstellungsfenster alle Sequenzmarken anzeigen, die Sie im Schnittfenster erstellt haben. Sie können zudem Ihrer Sequenz Marken hinzufügen und damit festlegen, wo Effekte positioniert und beim Arbeiten im Effekteinstellungsfenster angezeigt werden sollen. Darüber hinaus können Sie Sequenzmarken direkt im Effekteinstellungsfenster erstellen und bearbeiten.

- 1 Ziehen Sie die Marke für die aktuelle Zeit auf die Zeitposition, an der Sie eine Marke erstellen möchten.
- 2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Zeitleiste, wählen Sie die Option Sequenzmarke setzen und anschließend den Markentyp, den Sie setzen möchten.

Siehe auch

„Wissenswertes über Marken“ auf Seite 138

Anpassen von Effektvorgaben

Effektvorgaben

Sie können einzelne Effekteinstellungen anpassen und diese als Vorgaben speichern. Die Vorgaben können Sie anschließend auf andere Clips eines Projekts anwenden. Beim Speichern eines Effekts als Vorgabe können Sie auch die für den Effekt erstellten Keyframes speichern. Die von Ihnen im Effekteinstellungsfenster erstellten Effektvorgaben speichert Adobe Premiere Pro in der Hauptablage für Effektvorgaben. Sie können die Effekte anschließend in der Vorgabenablage mit Hilfe verschachtelter Vorgabenablagen organisieren. Adobe Premiere Pro beinhaltet verschiedene Effektvorgaben, die sich im Vorgabenordner der Anwendung befinden.

Wählen Sie zum Anzeigen der Eigenschaften einer Effektvorgabe die Vorgabe im Effektfenster aus und klicken Sie dann im Menü des Effektfensters auf die Option „Vorgabeeigenschaften“.

Wenn Sie eine Vorgabe auf einen Clip anwenden und die Vorgabe Einstellungen für einen Effekt enthält, der bereits auf den Clip angewendet wurde, verändert Adobe Premiere Pro den Clip nach den folgenden Regeln:

- Enthält die Effektvorgabe einen fixierten Effekt wie Bewegung, Deckkraft oder Lautstärke, werden die bestehenden Effekteinstellungen durch die Aktion ersetzt.
- Enthält die Effektvorgabe einen Standardeffekt, wird der Effekt am Ende der aktuellen Effekteliste eingefügt. Wenn Sie den Effekt in das Effekteinstellungsfenster ziehen, können Sie ihn jedoch auch an einer beliebigen Stelle der Liste einfügen.

Siehe auch

„Verwenden des Effektfensters“ auf Seite 247

So erstellen und speichern Sie eine Effektvorgabe

- 1 Wählen Sie den Clip mit dem Effekt aus, dessen Einstellungen Sie als Vorgabe speichern möchten.
- 2 Wählen Sie im Effekteinstellungsfenster den zu speichernden Effekt aus und klicken Sie im Menü des Effekteinstellungsfensters auf „Vorgabe speichern“. Sie können immer nur einen Effekt als Vorgabe speichern.
- 3 Geben Sie im Dialogfeld Vorgabe speichern einen Namen für Ihre Vorgabe ein. Falls gewünscht, geben Sie eine Beschreibung ein.
- 4 Wählen Sie einen der folgenden Vorgabentypen, um festzulegen, wie Adobe Premiere Pro Keyframes handhaben soll, wenn Sie die Vorgabe auf einen Zielclip anwenden. Klicken Sie anschließend auf OK:

Skalierung Skaliert die Original-Keyframes proportional zur Länge des Zielclips. Durch diese Aktion werden im Zielclip vorhandene Keyframes gelöscht.

Ankerpunkt für In-Point Positioniert den ersten Keyframe der Vorgabe im gleichen Abstand zum In-Point des Zielclips, den der erste Keyframe zum In-Point des Originalclips aufgewiesen hat. Beispiel: Wenn beim Speichern der Vorgabe der erste Keyframe 1 Sekunde hinter dem In-Point des Originalclips gesetzt war, so beginnt durch diese Option der Keyframe 1 Sekunde nach dem In-Point des Zielclips. Alle weiteren Keyframes mit Bezug zu dieser Position werden ohne Skalierung hinzugefügt.

Ankerpunkt für Out-Point Positioniert den letzten Keyframe der Vorgabe im gleichen Abstand zum Out-Point des Zielclips, den der Keyframe zum Out-Point des Originalclips aufgewiesen hat. Beispiel: Wenn beim Speichern der Vorgabe der erste Keyframe 1 Sekunde hinter dem Out-Point des Originalclips gesetzt war, so beginnt durch diese Option der Keyframe 1 Sekunde nach dem Out-Point des Zielclips. Alle weiteren Keyframes mit Bezug zu dieser Position werden ohne Skalierung hinzugefügt.

So wenden Sie eine Effektvorgabe an


- ❖ Erweitern Sie im Effektfenster die Vorgabenablage und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Ziehen Sie die Effektvorgabe auf einen Clip im Schnittfenster.
 - Wählen Sie den Clip im Schnittfenster aus und ziehen Sie die Effektvorgabe in das Effekteinstellungsfenster.


So arbeiten Sie mit benutzerdefinierten Ablagen oder Vorgabeablagen

Verwenden Sie benutzerdefinierte Ablagen, um Ihre bevorzugten Effekte, Überblendungen und Vorgaben an einem Ort zu speichern. Sie können beliebig viele benutzerdefinierte Ablagen und Vorgabenablagen erstellen. Folglich können Sie mit Hilfe der Ablagen die Effekte, Überblendungen und Vorgaben in Kategorien neu organisieren, die Ihnen ein intuitives Arbeiten ermöglichen oder Ihrem Projektablauf eher entsprechen.

Benutzerdefinierte Ablagen und Vorgabeablagen erstellen und speichern Sie im Effektfenster. Neue Vorgabenablagen befinden sich in der Hauptablage für Vorgaben. Sie können sie aus der Vorgabenablage ziehen oder sie auch innerhalb dieser Ablage in einer beliebigen Reihenfolge erstellen und anordnen. Benutzerdefinierte Ablagen lassen sich innerhalb der Hierarchie des Effektfensters ganz oben anordnen oder mit anderen benutzerdefinierten Ablagen verschachteln.

Hinweis: Wenn Sie dasselbe Element in unterschiedlichen benutzerdefinierten Ablagen abgelegt haben und es aus einer Ablage löschen, löscht Adobe Premiere Pro das Element aus allen benutzerdefinierten Ablagen oder Vorgabenablagen sowie aus allen Clips, denen es hinzugefügt wurde.

- 1 Führen Sie im Effektfenster einen der folgenden Schritte aus:
 - Wenn Sie eine benutzerdefinierte Ablage erstellen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Neue benutzerdefinierte Ablage“  oder wählen Sie im Menü des Effektfensters die Option „Neue benutzerdefinierte Ablage“.
 - Wenn Sie eine Vorgabeablage erstellen möchten, wählen Sie im Menü des Effektfensters die Option „Neue Ablage für Vorgaben“. Adobe Premiere Pro verschachtelt jede neue Vorgabenablage in der Hauptablage für Vorgaben.
 - Wenn Sie eine neue benutzerdefinierte Ablage oder Vorgabenablage verschachteln möchten, wählen Sie die Ablage aus, der Sie die neue Ablage hinzufügen möchten, und erstellen Sie anschließend eine benutzerdefinierte Ablage oder Vorgabenablage.
 - Sie benennen eine Ablage um, indem Sie diese markieren, auf den Ablagenamen klicken, einen neuen Namen eingeben und die Eingabetaste drücken. Überspringen Sie die Schritte 2 und 3.

- Sie löschen eine Ablage oder ein Ablageelement, indem Sie diese(s) markieren und am unteren Rand des Effektfensters auf die Schaltfläche „Benutzerdefinierte Elemente löschen“  klicken. Überspringen Sie die Schritte 2 und 3.
- 2** Suchen Sie den Effekt, die Überblendung oder die Vorgabe, den/die Sie in einer Ablage speichern möchten. Sie müssen die Größe des Fensters ggf. anpassen, um sowohl das Objekt als auch die Ablage anzuzeigen.
- 3** Ziehen Sie das Objekt auf die Ablage. Adobe Premiere Pro erstellt eine Verknüpfung mit dem Objekt.

Siehe auch

„Effektvorgaben“ auf Seite 253


Farbe und Luminanz

Anpassen von Farbe und Luminanz

Die Farbkorrektur beinhaltet bei Videos die Anpassung des Farbtons (Farbe oder Farbintensität) und der Luminanz (Helligkeit und Kontrast) in einem Bild. Durch die Anpassung von Farbe und Luminanz können Sie in Videoclips eine Stimmung erzeugen, die Farbdarstellung in einem Clip unterdrücken, zu helle oder zu dunkle Videos korrigieren, die Tonwerte an die Übertragungsanforderungen anpassen oder die Farben zwischen den Szenen abgleichen. Die Farbe und Luminanz können zudem mittels Effekten geändert werden, z. B. um ein Detail in einem Clip hervorzuheben oder zu kaschieren.

Die Adobe Premiere Pro-Effekte zur Anpassung von Farbe und Luminanz finden Sie in der Ablage „Videoeffekte“ unter „Farbkorrektur“. Farb- und Luminanzanpassungen können auch durch andere Effekte erzeugt werden. Die Farbkorrektureffekte wurden jedoch speziell für exakte Farb- und Luminanzkorrekturen erstellt.

Die Farbkorrektureffekte werden auf einen Clip auf die gleiche Weise wie alle Standardeffekte angewendet. Die Effekteigenschaften werden im Effekteinstellungsfenster bearbeitet. Farbkorrektureffekte und andere Farbeffekte sind Clip-basiert. Sie können diese jedoch mit Hilfe von verschachtelten Sequenzen auf mehrere Clips anwenden. Weitere Informationen zu verschachtelten Sequenzen finden Sie unter „Verschachteln von Sequenzen“ auf Seite 146.

 Sie können die Farben eines Clips nicht nur mit den Farbkorrektureffekten, sondern auch mit dem Effekt „Sendefähige Farben“ an die Übertragungsnormen anpassen. Weitere Informationen finden Sie unter „Effekt Sendefähige Farben“ auf Seite 339.

Bei der Farbkorrektur unterstützen Sie der Vektorbereich und Wellenformbereich von Adobe Premiere Pro (Wellenform, RGB-Parade und YCbCr-Parade) bei der Analyse der Farbintensität und Luminanz in einem Clip. Sie können einen Bereich in einem separaten Referenzmonitor anzeigen, der mit dem Programmmonitor verknüpft ist. Auf diese Weise können Sie die Videosignalkomponenten während der Anpassung überprüfen. Weitere Informationen zu Bereichen finden Sie unter „Wissenswertes über Vektorbereich und Wellenform-Monitore“ auf Seite 273.



Korrigieren der Belichtung: Überbelichtetes Bild mit einer Wellenform im oberen Grenzwertbereich der IRE-Skala (links) und korrigiertes Bild mit einer Wellenform zwischen 7,5 und 100 IRE (rechts)

Im Folgenden wird kurz die Auswahl eines geeigneten Farbkorrektureffekts erläutert:

Schnelle Farbkorrektur Ermöglicht eine schnelle Farb- und Luminanzanpassung des gesamten Farbtonbereichs in einem Clip. Die schnelle Farbkorrektur verfügt über automatische und manuelle Steuerungen zum Festlegen von Balance, Schwarzwert, Grauwert und Weißwert.

Luminanzkorrektur Ermöglicht die Anpassung der Luminanz in einem Clip mit Hilfe numerischer Steuerungen. Mit der Luminanzkorrektur können Sie die Anpassungen auf einen bestimmten Farbtonbereich oder Farbbereich einschränken.

Luminanzkurve Ermöglicht die Anpassung der Luminanz in einem Clip mit Hilfe einer Kurvensteuerung. Die Kurvensteuerung ist mit den Steuerungen in Photoshop und After Effects vergleichbar. Mit der Luminanzkurve können Sie die Anpassungen auf einen bestimmten Farbtonbereich oder Farbbereich einschränken.

RGB-Farbkorrektur Ermöglicht die Anpassung der Farbe und Luminanz in einem Clip mit Hilfe numerischer Steuerungen. Mit der RGB-Farbkorrektur können Sie die Anpassungen auf einen bestimmten Farbtonbereich oder Farbbereich einschränken.

RGB-Kurven Ermöglicht die Anpassung der Farbe in einem Clip mit Hilfe von Kurvensteuerungen. Die Kurvensteuerung ist mit den Steuerungen in Photoshop und After Effects vergleichbar. Mit RGB-Kurven können Sie die Anpassungen auf einen bestimmten Farbtonbereich oder Farbbereich einschränken.

Dreiwege-Farbkorrektur Ermöglicht die Anpassung der Farbe und Luminanz in den Schatten, Mitteltönen und Lichtern eines Clips. Sie können hiermit entweder einzelne Farbtonbereiche oder alle Farbtonbereiche gleichzeitig korrigieren. Die Dreiwege-Farbkorrektur verfügt sowohl über numerische als auch über grafische Steuerungen. Zudem können Sie mit der Dreiwege-Farbkorrektur die Anpassungen auf einen bestimmten Farbbereich einschränken.

Videobegrenzer Ermöglicht die Anpassung des Videosignals, so dass dieses innerhalb eines bestimmten Bereichs liegt. Dieser Effekt wird zumeist nach der Farbkorrektur mit einem der anderen Farbkorrektureffekte angewendet.



Eine Übung zur Farbkorrektur finden Sie auf der Website von Adobe unter Resource Center.

So richten Sie einen Arbeitsbereich für die Farbkorrektur ein

Das folgende Verfahren ist eine Empfehlung zur Einrichtung eines Arbeitsbereichs für die Farbkorrektur. Es stellt lediglich einen Ausgangspunkt dar, so dass Sie den Arbeitsbereich Ihren Anforderungen entsprechend konfigurieren können.

1 (Optional) Schließen Sie einen kalibrierten NTSC- oder PAL-Bildschirm an den Computer an. Wenn Sie sendefähige Videos erstellen, erhalten Sie nur an einem NTSC- bzw. PAL-Bildschirm eine exakte Vorschau.

2 Wählen Sie „Fenster“ > „Arbeitsbereich“ > „Farbkorrektur“.



Einen Vorher-/Nachhervergleich der Farbkorrektur zeigen Sie an, indem Sie im Quellmonitor den Master-Clip und im Programmmonitor den korrigierten Clip öffnen. Sie können auch in den Farbkorrektureffekten die Option zum Teilen des Vorschaubildschirms aktivieren.

3 Vergewissern Sie sich, dass im Menü des Programmmonitors die Option „Entwurfsqualität“ deaktiviert ist. Wählen Sie nach Möglichkeit „Höchste Qualität“ aus. Im Falle abnehmender Computerleistung können Sie jedoch auch für die Qualität „Automatisch“ aktivieren.

4 (Optional) Wählen Sie im Menü des Programmmonitors „Neuer Referenzmonitor“ aus. Verschieben Sie den Referenzmonitor so, dass dieser und der Programmmonitor gleichzeitig eingesehen werden können.

Hinweis: Die Option „Verknüpfung zum Programmmonitor“ im Menü des Referenzmonitors ist standardmäßig aktiviert.

5 Wählen Sie im Menü des Referenzmonitors einen der folgenden Bereiche aus:

Hinweis: Sie können einen Bereich auch im Programmmonitor anstelle des Referenzmonitors anzeigen.

Vectorscope Zeigt ein Kreisdiagramm ähnlich dem Farbrad an, in dem die Chrominanzinformationen des Videos zu sehen sind. Der Vektorbereich ist besonders bei Farbanpassungen hilfreich.

Wellenform Zeigt die Luminanzwerte (auf der Wellenform grün dargestellt) und die Chrominanzwerte (blau dargestellt) im Clip an.

YCbCr-Parade Zeigt Wellenformen für die Luminanz- und Farbabweichungskanäle im digitalen Videosignal an. Benutzer, die Erfahrungen im Interpretieren von YUV-Wellenformen haben, können für Farb- und Luminanzanpassungen diesen Bereich verwenden.

RGB-Parade Zeigt Wellenformen für die Werte des Rot-, Grün- und Blaukanals in einem Clip an. Das Diagramm eignet sich speziell zum Vergleichen der Beziehungen zwischen den drei Kanälen.

Alle Bereiche Zeigt alle Bereiche in einem Monitor an.

Vektor/Wellenform/YCbCr Parade Zeigt den Vektorbereich sowie die Bereiche „Wellenform“ und „YCbCr-Parade“ in einem Monitor an.

Vektor/Wellenform/RGB Parade Zeigt den Vektorbereich sowie die Bereiche „Wellenform“ und „RGB-Parade“ in einem Monitor an.

Siehe auch

„Wissenswertes über Vektorbereich und Wellenform-Monitore“ auf Seite 273

So wenden Sie die Farbkorrektureffekte an

Das folgende Verfahren gibt einen allgemeinen Überblick über die Anwendung von Farbkorrektureffekten. Weitere Informationen zu Anpassungen mit den spezifischen Steuerungen finden Sie in den folgenden Abschnitten dieses Kapitels.

1 Richten Sie den Arbeitsbereich für die Farbkorrektur ein. Vergewissern Sie sich, dass an den Computern ein kalibrierter NTSC- oder PAL-Bildschirm angeschlossen ist.

2 Wenden Sie im Schnittfenster einen der Farbkorrektureffekte auf den Clip an.

Hinweis: Wenn der Clip im Schnittfenster bereits ausgewählt ist, können Sie den Effekt in den Bereich „Videoeffekte“ des Effekteinstellungsfensters ziehen.

3 Erweitern Sie im Effekteinstellungsfenster den Farbkorrektureffekt.

4 Verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit auf einen Frame, der die anzupassenden Farben am besten repräsentiert.

5 (Optional) Führen Sie zum Festlegen von Vorschauoptionen für die Farbkorrektur einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie im Menü „Ausgabe“ die Option „Luminanz“ aus, um nur die Luminanzwerte in einem Clip anzuzeigen. Diese Option wirkt sich nur auf die Vorschau im Programmmonitor aus. Die Farbe wird so nicht aus dem Video entfernt.
- Wählen Sie die Option „Geteilte Ansicht anzeigen“ aus, um eine Vorher/Nachher-Ansicht des Clips in einem Monitor anzuzeigen. Sie können im Popup-Menü „Layout“ angeben, ob die Ansicht horizontal oder vertikal geteilt werden soll. Zudem können Sie die relativen Proportionen der Vorher/Nachher-Ansicht bearbeiten.

6 (Optional) Mit Hilfe der Einstellung „Farbtonbereichdefinition“ können Sie die Schatten, Mitteltöne und Lichter in einem Clip definieren. Die definierten Farbtonbereiche zeigen Sie an, indem Sie im Menü „Ausgabe“ die Option „Farbtonbereich“ auswählen. Geben Sie nach der Auswahl im Menü „Farbtonbereich“ an, ob die Farbkorrekturen auf einen bestimmten Farbtonbereich beschränkt werden sollen. Siehe auch „So definieren Sie die Farbtonbereiche in einem Clip“ auf Seite 265.

Hinweis: Sie können Anpassungen nur mit den Effekten der Luminanzkorrektur, der RGB-Farbkorrektur und der Dreiwege-Farbkorrektur auf einen spezifischen Farbtonbereich anwenden.

7 (Optional) Klicken Sie auf das Dreieck, um die Steuerungen unter „Sekundäre Farbkorrektur“ einzublenden. Hiermit können Sie die Belichtung für eine bestimmte Farbe oder einen Farbbereich korrigieren. Geben Sie dann mit der Pipette oder den anderen Steuerungen zur sekundären Farbkorrektur die zu korrigierenden Farben an. Weitere Informationen finden Sie unter „So geben Sie eine anzupassende Farbe oder einen Farbbereich an“ auf Seite 266.

Hinweis: Alle Farbkorrektureffekte außer die schnelle Farbkorrektur und der Videobegrenzer verfügen über sekundäre Farbkorrektursteuerungen.

8 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Passen Sie zur Änderung der Farbbalance und Sättigung mit Hilfe von Farbrädern die Räder „Farbtonausgleich“ und „Winkel“ bzw. die numerischen Steuerungen des Effekts „Schnelle Farbkorrektur“ oder „Dreiwege-Farbkorrektur“ an. Weitere Informationen finden Sie unter „Farbbalance, Winkel und Sättigung“ auf Seite 259.
- Verwenden Sie zur Änderung von Luminanz oder Farbe die Kurvenanpassung der Effekte „Luminanzkurve“ oder „RGB-Kurven“. Weitere Informationen finden Sie unter „So passen Sie die Farbe und Luminanz mit Kurven an“ auf Seite 261.
- Verwenden Sie zur Änderung der Luminanz durch Festlegung eines Schwarz-, Grau- und Weißwertes die Steuerungen im Effekt „Schnelle Farbkorrektur“ oder „Dreiwege-Farbkorrektur“. Weitere Informationen finden Sie unter „So passen Sie die Luminanz mit Tonwerten an“ auf Seite 263.
- Verwenden Sie zum Ändern von Luminanz oder Farbe mit Hilfe numerischer Steuerungen die Steuerungen im Effekt „Luminanzkorrektur“ oder „RGB-Farbkorrektur“. Siehe „Effekt Luminanzkorrektur“ auf Seite 292 und „Effekt RGB-Farbkorrektur“ auf Seite 294.



Verwenden Sie Keyframes, um die Farbkorrekturen zu animieren. Dies ist vor allem bei einer Änderung der Beleuchtung in einem Clip hilfreich. Weitere Informationen finden Sie unter „Wissenswertes zu Keyframes“ auf Seite 226.

9 (Optional) Wenden Sie nach der Farbkorrektur den Effekt „Videobegrenzer“ an, um das Videosignal auf die Übertragungsnormen abzustimmen und gleichzeitig eine größtmögliche Bildqualität beizubehalten. Es wird empfohlen, den Bereich „Wellenform“ zu verwenden. Sie gewährleisten so, dass das Videosignal innerhalb des Bereichs von 7,5 bis 100 IRE liegt. Siehe „Effekt Videobegrenzer“ auf Seite 299.

Siehe auch

„Wissenswertes über Vektorbereich und Wellenform-Monitore“ auf Seite 273

So entfernen Sie eine Farbdarstellung

Die schnelle Farbkorrektur und die Dreiwege-Farbkorrektur verfügen über Steuerungen, um die Farben auszugleichen und neutrale Schwarz-, Grau- und Weißwerte festzulegen. Die Anpassung, mit der die Farbdarstellung in einem ausgewählten Bereich neutralisiert wird, wird auf das gesamte Bild angewendet. Auf diese Weise wird ggf. die Farbdarstellung aller Farben entfernt. Beispiel: Ein Bild hat eine nicht gewollte Blautönung. Wenn Sie einen Bereich auswählen, der weiß sein sollte, fügt die Steuerung „Weißbalance“ Gelb hinzu, um die Blautönung zu neutralisieren. Diese gelbe Farbanpassung wird dabei allen Farben in der Szene hinzugefügt, so dass die Farbdarstellung in der gesamten Szene entfernt wird.

- 1** Wählen Sie den Clip im Schnittfenster aus und wenden Sie den Effekt „Schnelle Farbkorrektur“ oder „Dreiwege-Farbkorrektur“ auf diesen an. Weitere Informationen finden Sie unter „So weisen Sie einem Clip einen Effekt zu“ auf Seite 248
- 2** Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um die Steuerungen der schnellen Farbkorrektur bzw. Dreiwege-Farbkorrektur einzublenden.
- 3** (Optional) Aktivieren Sie die Option „Geteilte Ansicht anzeigen“, um einen Vorher/Nachher-Vergleich der Anpassungen im Programmmonitor anzuzeigen. Sie können im Popup-Menü „Layout“ angeben, ob die Ansicht horizontal oder vertikal geteilt werden soll. Zudem können Sie die relativen Proportionen der Vorher/Nachher-Ansicht bearbeiten.
- 4** Wählen Sie die Pipette „Weißbalance“ aus und klicken Sie im Programmmonitor auf einen Bereich, um diesen auszuwählen. Am besten markieren Sie einen Bereich, der weiß sein sollte.



Wenn Sie die Anpassung nur auf eine Farbe oder einen Farbbereich im Clip anwenden möchten, können Sie die Steuerungen zur sekundären Farbkorrektur in der Dreiwege-Farbkorrektur verwenden.

5 (Optional, nur für die Dreiwege-Farbkorrektur) Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie für die Farbbalance eines mittelgrauen Bereichs des Bildes die Pipette „Graubalance“ aus und klicken Sie auf einen mittelgrauen Bereich.
- Wählen Sie für die Farbbalance eines schwarzen Bereichs des Bildes die Pipette „Schwarzbalance“ aus und klicken Sie auf einen schwarzen Bereich.

Mit der Graubalance wird der ausgewählte Bereich in ein neutrales Grau geändert und mit der Schwarzbalance in ein neutrales Schwarz. Wie bei der Weißbalance wirken sich diese Anpassungen auf alle Farben in dem Clip aus.

Hinweis: Klicken Sie auf das Farbfeld neben der Pipette und verwenden Sie das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“, um eine Farbe anzugeben.

Siehe auch

„So geben Sie eine anzupassende Farbe oder einen Farbbereich an“ auf Seite 266

So korrigieren Sie die Luminanz

Die Effekte „Schnelle Farbkorrektur“ und „Dreiwege-Farbkorrektur“ verfügen über automatische Steuerungen, die eine schnelle Anpassung der Luminanz in einem Clip ermöglichen.

- 1 Wählen Sie den Clip im Schnittfenster aus und wenden Sie die schnelle Farbkorrektur oder Dreiwege-Farbkorrektur auf diesen an. Weitere Informationen finden Sie unter „So weisen Sie einem Clip einen Effekt zu“ auf Seite 248
- 2 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um die Steuerungen der schnellen Farbkorrektur bzw. Dreiwege-Farbkorrektur einzublenden.
- 3 (Optional) Aktivieren Sie die Option „Geteilte Ansicht anzeigen“, um einen Vorher/Nachher-Vergleich der Anpassungen im Programmmonitor anzuzeigen. Sie können im Popup-Menü „Layout“ angeben, ob die Ansicht horizontal oder vertikal geteilt werden soll. Zudem können Sie die relativen Proportionen der Vorher/Nachher-Ansicht bearbeiten.
- 4 Klicken Sie auf eine der folgenden Schaltflächen, um die Luminanz an die Übertragungsnormen anzupassen:

Automatischer Schwarz-Tonwert Hiermit erhöhen Sie den Schwarz-Tonwert in einem Clip, so dass die dunkelsten Tonwerte über 7,5 IRE liegen. Ein Teil des Schattens wird dabei entfernt und die dazwischen liegenden Pixelwerte werden gleichmäßig verteilt. Durch den automatischen Schwarz-Tonwert werden die Schatten in einem Bild heller.

Auto-Kontrast Hiermit wenden Sie den automatischen Schwarz-Tonwert und den automatischen Weiß-Tonwert gleichzeitig an. Die Lichter werden so dunkler und die Schatten heller.

Automatischer Weiß-Tonwert Hiermit reduzieren Sie den Weiß-Tonwert in einem Clip, so dass die niedrigsten Werte nicht über 100 IRE liegen. Ein Teil der Lichter wird dabei entfernt und die dazwischen liegenden Pixelwerte werden gleichmäßig verteilt. Durch den automatischen Weiß-Tonwert werden die Lichter in einem Bild dunkler.

Farbbalance, Winkel und Sättigung

Die Effekte „Schnelle Farbkorrektur“ und „Dreiwege-Farbkorrektur“ enthalten Farbräder für den Farbtonausgleich und Winkel sowie ein Steuerelement für die Sättigung, mit denen Sie die Farbe im Video anpassen können. Der Farbtonausgleich ermöglicht einen Ausgleich des Rot-, Grün- und Blauanteils, um die gewünschten Weiß- und Graufarbtöne für das Bild zu erhalten. Je nach gewünschtem Effekt, soll in einem Clip möglicherweise kein vollständig neutraler Farbausgleich erzeugt werden. Sie können einer Familienaufnahme beispielsweise einen warmen (rötlichen) oder einer Szene in einer Verbrechensdokumentation einen kalten (blauen) Farbton zuweisen.



Öffnen Sie bei Bearbeitungen mit dem Farbrad und der Sättigungssteuerung den Referenzmonitor, um den mit dem zusammengestellten Video verbundenen Vektorbereich im Programmmonitor einzublenden.

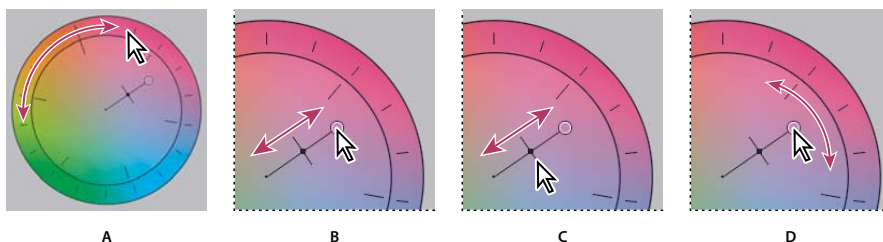
Mit dem Farbrad können folgende Anpassungen vorgenommen werden:

Farbtonwinkel Dreht das Farbrad in Richtung der Zielfarbe. Wenn Sie den äußeren Ring nach links drehen, wird der Grünanteil der Farbe erhöht. Wenn Sie den äußeren Ring nach rechts drehen, wird der Rotanteil der Farbe erhöht.

Ausgleichsstärke Steuert die Intensität der Farbe, die dem Video hinzugefügt wird. Wenn Sie den Kreis von der Mitte weg bewegen, wird die Wellenlänge (Intensität) erhöht. Die Intensität kann anschließend durch Verschieben des Griffpunkts für die Ausgleichsverstärkung optimiert werden.

Ausgleichsverstärkung Wirkt sich auf die relative Rauheit oder Feinheit der Ausgleichsstärken- und Winkelanpassung aus. Wenn Sie den lotrechten Griffpunkt dieses Steuerelements in der Nähe der Radmitte platzieren, können Sie sehr feine Anpassungen vornehmen. Deutliche (grobe) Anpassungen erzielen Sie, indem Sie den Griffpunkt zum äußeren Ring ziehen.

Ausgleichswinkel Ändert die Farbe des Videos in die Zielfarbe. Wenn Sie den Kreis für die Ausgleichsstärke auf eine spezifische Farbtonänderung ziehen, wird die Farbe entsprechend angepasst. Die Intensität dieser Änderung wird durch die gemeinsame Anpassung von Ausgleichsstärke und Ausgleichsverstärkung gesteuert.



Farbkorrekturen mit dem Farbrad

A. Farbtonwinkel B. Ausgleichsstärke C. Ausgleichsverstärkung D. Ausgleichswinkel

Der Regler für die Sättigung steuert die Farbsättigung in dem Video. Wenn Sie den Regler auf 0 verschieben, wird die Bildsättigung entfernt, d. h. es werden nur die Luminanzwerte angezeigt (ein Bild aus Weiß-, Grau- und Schwarztönen). Verschieben Sie den Regler nach rechts, um die Sättigung zu erhöhen.

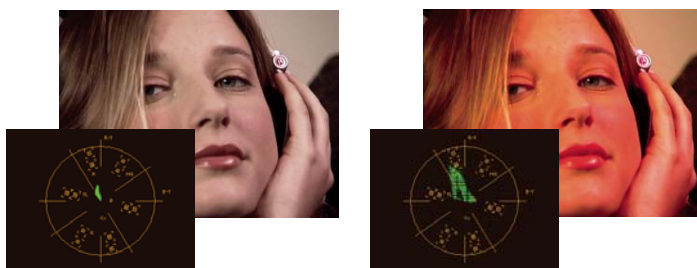


Bild ohne Sättigung (links); Bild mit Sättigung (rechts)

Siehe auch

„Vectorscope“ auf Seite 273

So passen Sie die Farbbalance und Sättigung an

Im folgenden Verfahren wird das Farbrad verwendet. Sie können die gleichen Anpassungen jedoch auch vornehmen, indem Sie numerische Werte eingeben oder die Regler für die schnelle Farbkorrektur oder Dreizeige-Farbkorrektur verwenden.

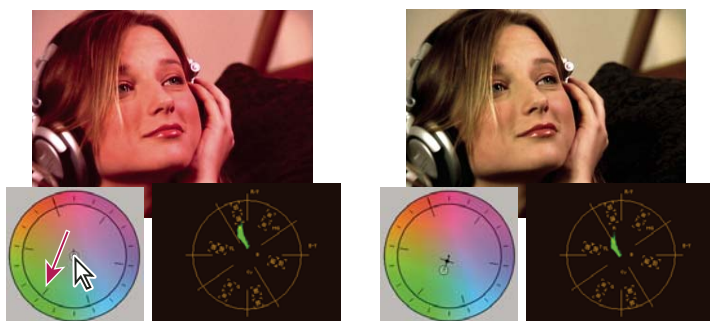
- 1 Richten Sie den Arbeitsbereich für die Farbkorrektur ein.
- 2 Wählen Sie den Clip im Schnittfenster aus und wenden Sie den Effekt „Schnelle Farbkorrektur“ oder „Dreizeige-Farbkorrektur“ auf diesen an. Weitere Informationen finden Sie unter „So weisen Sie einem Clip einen Effekt zu“ auf Seite 248.
- 3 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um die Steuerungen der schnellen Farbkorrektur bzw. Dreizeige-Farbkorrektur einzublenden.
- 4 (Optional) Aktivieren Sie die Option „Geteilte Ansicht anzeigen“, um einen Vorher/Nachher-Vergleich der Anpassungen im Programmmonitor anzuzeigen. Sie können im Popup-Menü „Layout“ angeben, ob die Ansicht horizontal oder vertikal geteilt werden soll. Zudem können Sie die relativen Proportionen der Vorher/Nachher-Ansicht bearbeiten.
- 5 (Optional, nur für die Dreizeige-Farbkorrektur) Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie im Menü „Farbtonbereich“ die Option „Schatten“, „Mitteltöne“ oder „Lichter“ aus, um die Farbkorrektur auf einen bestimmten Farbtonbereich zu beschränken. Bei Auswahl von „Master“ wird die Farbkorrektur auf den gesamten Farbtonbereich des Bildes angewendet. Definieren Sie bei Bedarf mit den Steuerungen für die Farbtonbereichdefinition die verschiedenen Farbtonbereiche. Wählen Sie im Menü „Ausgabe“ die Option „Farbtonbereich“ aus, um im Programmmonitor eine Dreizeigenvorschau der Farbtonbereiche anzuzeigen.

- Klicken Sie auf das Dreieck, um die Steuerungen für die sekundäre Farbkorrektur einzublenden und die Anpassungen auf eine Farbe bzw. einen Farbbereich zu beschränken. Definieren Sie die Farbe bzw. den Farbbereich mit der Pipette, mit dem Regler oder durch Eingabe numerischer Werte. Weitere Informationen finden Sie unter „So geben Sie eine anzupassende Farbe oder einen Farbbereich an“ auf Seite 266.
- 6** Führen Sie zum Anpassen der Farbbalance einen der folgenden Schritte mit dem Farbrad aus:
- Drehen Sie den äußeren Ring, um die Farben ohne Auswirkungen auf den Tonwert oder die Ausgleichsstärke zu ändern. Wenn Sie den Ring nach links drehen, wird der Grünanteil aller Farben erhöht. Wenn Sie den Ring nach rechts drehen, wird der Rotanteil aller Farben erhöht.



Drehen Sie den äußeren Ring des Farbrads (links), um den Farbtonwinkel (rechts) zu ändern.

- Sie verschieben die Farben in Richtung einer Zielfarbe inklusive Anpassung des Tonwerts und der Ausgleichsstärke, indem Sie den Kreis für die Ausgleichsstärke aus der Mitte in Richtung der gewünschten Farbe ziehen. Je weiter Sie den Kreis für die Ausgleichsstärke von der Mitte weg ziehen, umso intensiver ist die Farbe, die zu dem Bild hinzugefügt wird. Ziehen Sie dann den Griffpunkt für die Ausgleichsverstärkung, um die Anpassung der Ausgleichsstärke zu optimieren. Sie können so extrem feine Anpassungen vornehmen.



Anpassen der Ausgleichsverstärkung zum Optimieren der Ausgleichsstärke.

Hinweis: Mit dem Effekt „Dreiwege-Farbkorrektur“ können Sie die drei Farbtonbereiche mit separaten Rädern für Schatten, Mitteltöne und Lichter getrennt anpassen.

- 7** Die Sättigungssteuerung ermöglicht Ihnen, die Farbsättigung in dem Bild anzupassen. Bewegen Sie den Regler nach links (niedrigere Werte), um die Sättigung im Bild zu reduzieren. Verschieben Sie den Regler nach rechts (höhere Werte), um die Farbsättigung zu erhöhen.

So passen Sie die Farbe und Luminanz mit Kurven an

Mit der Kurvenanpassung über die Effekte „Luminanzkurve“ und „RGB-Kurven“ können Sie ähnlich wie mit dem Tonwert-Regler in der schnellen Farbkorrektur und Dreiwege-Farbkorrektur den gesamten Farbtonbereich oder einen ausgewählten Farbbereich des Videoclips ändern. Im Gegensatz zu Tonwerten, bei denen nur drei Anpassungen (Schwarz-Tonwert, Weiß-Tonwert und Grau-Tonwert) möglich sind, können Sie mit der Luminanzkurve und den RGB-Kurven bis zu 16 Punkte im gesamten Farbtonbereich eines Bildes (von Schatten bis Lichter) anpassen.

Öffnen Sie in einem mit dem Programmmonitor verknüpften Referenzmonitor einen Bereich, um die Luminanz, die Chrominanz oder beide Werte anzuzeigen, während Sie die Kurven bearbeiten. Bei Verwendung des Vektorbereichs sollten die Grünschattierungen in den Bereichen außerhalb des Bereichsmittelpunkts minimal sein. Bereiche außerhalb des Mittelpunkts legen den Farbsättigungsgrad fest.

1 Klicken Sie im Effektfenster auf das Dreieck, um die Ablage „Videoeffekte“ zu erweitern, und klicken Sie dann auf das Dreieck, um die Ablage „Farbkorrektur“ zu erweitern.

2 Ziehen Sie einen der folgenden Effekte auf den Clip im Schnittfenster:

Luminanzkurve Passt primär die Luminanz an. Beachten Sie, dass sich eine Anpassung der Luminanz nicht auf die subjektive Sättigung der Farben auswirkt.

RGB-Kurven Passt Farbe und Luminanz an.

Hinweis: Wenn ein Clip im Schnittfenster ausgewählt ist, können Sie den Effekt in den Bereich „Videoeffekte“ des Effekteinstellungsfensters ziehen.

3 Klicken Sie im Effektfenster auf das Dreieck, um die Steuerungen „Luminanzkurve“ oder „RGB-Kurven“ einzublenden.

4 (Optional) Führen Sie zum Festlegen von Vorschauoptionen einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie im Menü „Ausgabe“ die Option „Luminanz“ aus, um nur die Luminanzwerte in einem Clip anzuzeigen. Diese Option wirkt sich nur auf die Vorschau im Programmmonitor aus. Die Farbe wird so nicht aus dem Video entfernt.
- Wählen Sie die Option „Geteilte Ansicht anzeigen“ aus, um eine Vorher/Nachher-Ansicht des Clips in einem Monitor anzuzeigen. Sie können im Menü „Layout“ angeben, ob die Ansicht horizontal oder vertikal geteilt werden soll. Zudem können Sie die relativen Proportionen der Vorher/Nachher-Ansicht bearbeiten.

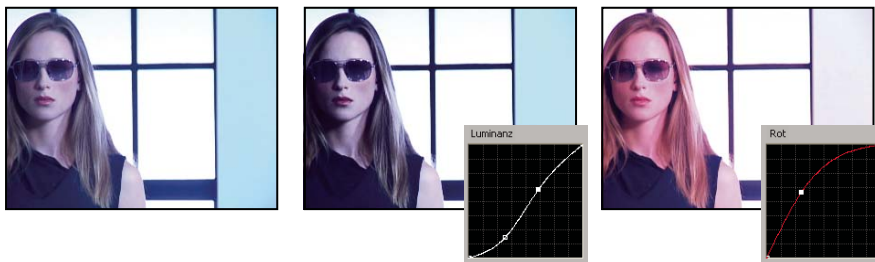
5 (Optional) Klicken Sie auf das Dreieck, um die Steuerungen unter „Sekundäre Farbkorrektur“ einzublenden. Hiermit können Sie die Belichtung für eine bestimmte Farbe oder einen Farbbereich korrigieren. Geben Sie dann mit der Pipette oder den anderen Steuerungen zur sekundären Farbkorrektur die zu korrigierenden Farben an.

6 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um die Kurven anzupassen:

- Klicken Sie zur Anpassung der Luminanz in das Luminanz- oder Hauptdiagramm, um diesem einen Punkt hinzuzufügen. Ziehen Sie dann die Kurve in die gewünschte Form. Wird der Kurvenbogen nach oben gezogen, wird der Clip aufgehellt; wird er nach unten gezogen, wird der Clip abgedunkelt. Steilere Kurvenabschnitte stellen Bildbereiche mit einem höheren Kontrast dar.
- Um sowohl die Farbe als auch die Luminanz mit RGB-Kurven anzupassen, klicken Sie auf das entsprechende Diagramm, um diesem einen Punkt hinzuzufügen und alle (Haupt-) Farbkanäle bzw. nur den roten Kanal, den grünen Kanal oder den blauen Kanal zu ändern. Ziehen Sie die Kurve in die gewünschte Form. Wird der Kurvenbogen nach oben gezogen, werden die Pixelwerte aufgehellt; wird er nach unten gezogen, werden die Pixelwerte abgedunkelt. Steilere Kurvenabschnitte stellen Bildbereiche mit einem höheren Kontrast dar.

Sie können einer Kurve maximal 16 Punkte hinzufügen. Wenn Sie einen Punkt entfernen möchten, ziehen Sie ihn aus dem Diagramm heraus.

Achten Sie bei der Anpassung insbesondere auf bandartige Effekte, Störungen oder Polarisierung im Bild. Wenn Sie solche Störungen sehen, verringern Sie den Wert, den Sie gerade anpassen.



Originalbild (links), Luminanzanpassung (Mitte), Farbanpassung (rechts)

Siehe auch

„So geben Sie eine anzupassende Farbe oder einen Farbbereich an“ auf Seite 266

„Effekt Luminanzkurve“ auf Seite 293

„Effekt RGB-Kurven“ auf Seite 296

„So richten Sie einen Arbeitsbereich für die Farbkorrektur ein“ auf Seite 256

So passen Sie die Luminanz mit Tonwerten an

Die Effekte „Schnelle Farbkorrektur“ und „Dreiwege-Farbkorrektur“ verfügen über die Steuerungen „Tonwertspreizung“ und „Tonwertumfang“, um die Luminanz in einem Clip anzupassen. Diese Steuerungen entsprechen denen im Dialogfeld für Tonwerte von Photoshop. Die Einstellungen der Steuerung werden bei der schnellen Farbkorrektur auf alle drei Farbkanäle in einem Clip angewendet. Bei der Dreiwege-Farbkorrektur können Sie die Tonwertanpassungen auf den gesamten Farbtonbereich in einem Clip, auf einen spezifischen Farbtonbereich oder einen bestimmten Farbbereich anwenden.

- 1 (Optional) Richten Sie den Arbeitsbereich für die Farbkorrektur ein. Zeigen Sie bei der Luminanzanpassung die Wellenform in einem Referenzmonitor an, der mit dem Programmmonitor verknüpft ist.
- 2 Klicken Sie im Effektfenster auf das Dreieck, um die Ablage „Videoeffekte“ zu erweitern, und klicken Sie dann auf das Dreieck, um die Ablage „Farkorrektur“ zu erweitern.
- 3 Ziehen Sie den Effekt „Schnelle Farbkorrektur“ oder „Dreiwege-Farbkorrektur“ auf den Clip im Schnitffenster.



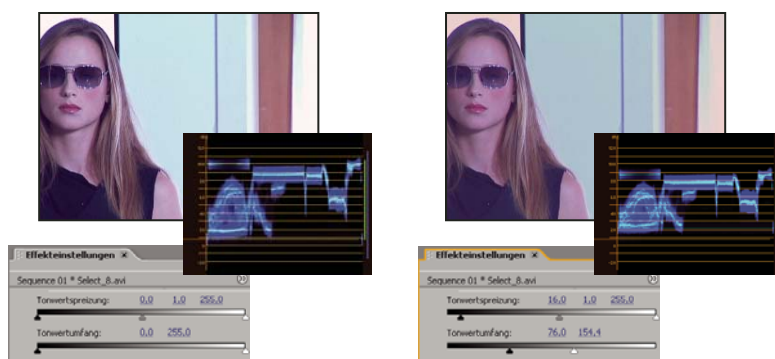
Wenn der Clip im Schnitffenster bereits ausgewählt ist, können Sie den Effekt in den Bereich „Videoeffekte“ des Effekteinstellungsfensters ziehen.

- 4 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um die Steuerungen der schnellen Farbkorrektur bzw. Dreiwege-Farbkorrektur einzublenden.
- 5 (Optional) Führen Sie zum Festlegen von Vorschauoptionen einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie im Menü „Ausgabe“ die Option „Luminanz“ aus, um nur die Luminanzwerte in einem Clip anzuzeigen. Diese Option wirkt sich nur auf die Vorschau im Programmmonitor aus. Die Farbe wird so nicht aus dem Video entfernt.
 - Wählen Sie die Option „Geteilte Ansicht anzeigen“ aus, um eine Vorher/Nachher-Ansicht des Clips in einem Monitor anzuzeigen. Sie können im Popup-Menü „Layout“ angeben, ob die Ansicht horizontal oder vertikal geteilt werden soll. Zudem können Sie die relativen Proportionen der Vorher/Nachher-Ansicht bearbeiten.
- 6 (Optional, nur für die Dreiwege-Farbkorrektur) Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie im Menü „Farbtonbereich“ die Option „Schatten“, „Mitteltöne“ oder „Lichter“ aus, um die Korrektur auf einen bestimmten Farbtonbereich zu beschränken. Bei Auswahl von „Master“ wird die Korrektur auf den gesamten Farbtonbereich des Bildes angewendet. Definieren Sie bei Bedarf mit den Steuerungen für die Farbtonbereichdefinition die verschiedenen Farbtonbereiche. Wählen Sie im Menü „Ausgabe“ die Option „Farbtonbereich“ aus, um im Programmmonitor eine Dreitonvorschau der Farbtonbereiche anzuzeigen.
 - Klicken Sie auf das Dreieck, um die Steuerungen für die sekundäre Farbkorrektur einzublenden und die Anpassungen auf eine Farbe bzw. einen Farbbereich zu beschränken. Definieren Sie die Farbe bzw. den Farbbereich mit der Pipette, mit dem Regler oder durch Eingabe numerischer Werte. Weitere Informationen finden Sie unter „So geben Sie eine anzupassende Farbe oder einen Farbbereich an“ auf Seite 266.
- 7 Mit dem Regler „Tonwertumfang“ legen Sie den maximalen Schwarz- und Weiß-Tonwert fest:

Regler für den schwarzen Tonwertumfang Hiermit steuern Sie die Ausgabe von Schatten. Der Standardwert ist 0, d. h. die Pixel sind vollständig schwarz. Verschieben Sie den Regler nach rechts, um einen helleren Wert für den dunkelsten Schatten anzugeben.

Regler für den weißen Tonwertumfang Hiermit steuern Sie die Ausgabe von Lichtern. Der Standardwert ist 255, d. h. die Pixel sind vollständig weiß. Verschieben Sie den Regler nach rechts, um einen dunkleren Wert für das hellste Licht anzugeben.

💡 Wenn die Wellenform in einem Referenzmonitor angezeigt wird, können Sie die Regler für den schwarzen und den weißen Tonwertumfang so anpassen, dass die maximalen Schwarz- und Weiß-Tonwerte der Wellenform im Bereich 7,5 bis 100 IRE liegen. Sie gewährleisten damit, dass sich die Tonwerte innerhalb der Übertragungsnormen befinden.



Originalbild (links); Anpassung von Schwarz und Weiß an die gesetzlich festgelegten Grenzwerte für das Fernsehen (rechts)

8 Mit den folgenden Steuerungen können Sie die Schwarz-, Grau- und Weiß-Tonwertspreizung festlegen:

Pipette für die schwarze Tonwertspreizung Hiermit wird der ausgewählte Farbton mit der Einstellung des Reglers für den schwarzen Tonwertumfang abgeglichen. Klicken Sie auf den Bereich des Programmmonitors, der als dunkelster Wert im Bild verwendet werden soll. Sie können auch auf ein Farbfeld klicken, um das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ zu öffnen und eine Farbe für den dunkelsten Schatten im Bild zu definieren.

Pipette für die graue Tonwertspreizung Hiermit wird ein ausgewählter Farbton mit einem Mittelgrau (Tonwert 128) abgeglichen. Sie ändern so die Intensitätswerte des mittleren Grautonbereichs, ohne die Lichter und Schatten wesentlich zu verändern. Sie können auch auf ein Farbfeld klicken, um das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ zu öffnen und eine Farbe für den mittleren Grauton im Bild zu definieren.

Pipette für die weiße Tonwertspreizung Hiermit wird der ausgewählte Farbton mit der Einstellung des Reglers für den weißen Tonwertumfang abgeglichen. Klicken Sie auf den Bereich des Programmmonitors, der als hellster Wert im Bild verwendet werden soll. Sie können auch auf ein Farbfeld klicken, um das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ zu öffnen und eine Farbe für das hellste Licht im Bild zu definieren.

Regler für die schwarze Tonwertspreizung Hiermit wird die schwarze Tonwertspreizung mit der Einstellung des Reglers für den schwarzen Tonwertumfang abgeglichen. Der Standardwert für den schwarzen Tonwertumfang ist 0, d. h. die Pixel sind vollständig schwarz. Wenn Sie für den schwarzen Tonwertumfang einen Wert von 7,5 IRE oder höher einstellen, wird der dunkelste Schatten an diesen Tonwert angeglichen.

Regler für die graue Tonwertspreizung Hiermit steuern Sie die Mitteltöne und ändern die Intensitätswerte des mittleren Grautonbereichs, ohne die Lichter und Schatten wesentlich zu verändern.

Regler für die weiße Tonwertspreizung Hiermit wird die weiße Tonwertspreizung mit der Einstellung des Reglers für den weißen Tonwertumfang abgeglichen. Der Standardwert für den weißen Tonwertumfang ist 255, d. h. die Pixel sind vollständig weiß. Wenn Sie für den weißen Tonwertumfang einen Wert von 100 IRE oder niedriger einstellen, wird das hellste Licht an diesen Tonwert angeglichen.

Hinweis: Sie können den Tonwertumfang und die Tonwertspreizung auch durch Scrubben des unterstrichenen Textes oder durch Eingabe eines Werts für „Tonwertspreizung Schwarz“, „Tonwertspreizung Grau“, „Tonwertspreizung Weiß“, „Tonwertumfang Schwarz“ oder „Tonwertumfang Weiß“ ändern.

Siehe auch

„Effekt Schnelle Farbkorrektur“ auf Seite 291


„Effekt Dreizeige-Farbkorrektur“ auf Seite 297

„So definieren Sie die Farbtonbereiche in einem Clip“ auf Seite 265

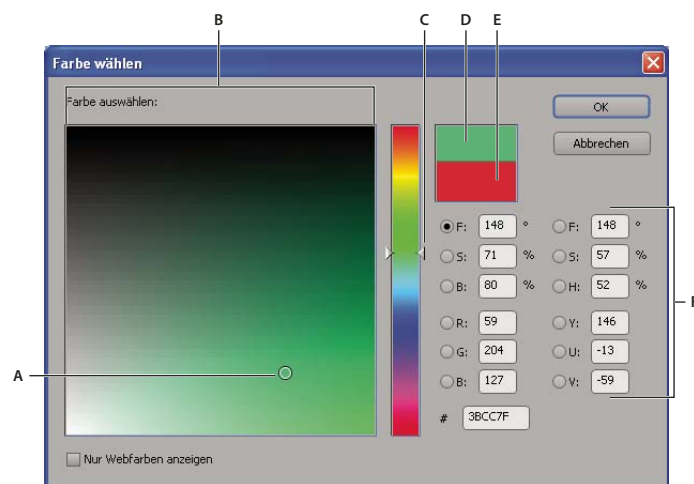
„So geben Sie eine anzupassende Farbe oder einen Farbbereich an“ auf Seite 266

Wissenswertes über das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“

Sie wählen eine Farbe im Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ aus, indem Sie ein Farbspektrum verwenden oder die Farbe numerisch definieren. Im Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ können Sie Zielfarben in Effekten zur Farb- und Farbtonbereichsanpassung festlegen. Klicken Sie auf ein Farbfeld in den Steuerungen eines Effekts, um das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ zu öffnen.

 Wenn Sie im Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ eine Farbe auswählen, werden die numerischen Werte für HSB, RGB, HSL, YUV sowie hexadezimale Zahlen angezeigt. Auf diese Weise wird dargestellt, wie die verschiedenen Farbmodi eine Farbe beschreiben.

Im Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ können Sie Farben basierend auf den Farbmodellen HSB (Farbton, Sättigung, Helligkeit), RGB (Rot, Grün, Blau), HSL (Farbton, Sättigung, Luminanz) oder YUV (Luminanz und Farbkanäle) auswählen sowie Farben basierend auf den hexadezimalen Werten festlegen. Wenn Sie die Option „Nur Webfarben anzeigen“ aktivieren, können Sie im Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ nur websichere Farben auswählen. Im Farbfeld des Adobe-Dialogfelds „Farbe wählen“ werden Farbkomponenten im Farbmodus HSB, RGB, HSL oder YUV angezeigt.



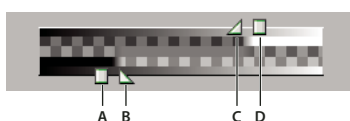
Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“

A. Ausgewählte Farbe B. Farbfeld C. Farbbreger D. Originalfarbe E. Angepasstes Feld F. Farbwerte

So definieren Sie die Farbtonbereiche in einem Clip

Die Effekte „Luminanzkorrektur“, „RGB-Farbkorrektur“ und „Dreiwege-Farbkorrektur“ ermöglichen Ihnen, die Farbtonbereiche für Schatten, Mitteltöne und Lichter zu definieren. Sie können so auf einen bestimmten Farbtonbereich in einem Bild eine Farbkorrektur anwenden. Verwenden Sie diese Effekte zusammen mit den Steuerungen für die sekundäre Farbkorrektur, um einen Farbtonbereich zu definieren und Anpassungen auf spezifische Elemente in einem Bild anzuwenden.

- 1 Wählen Sie den zu korrigierenden Clip im Schnittfenster aus und wenden Sie den Effekt „Luminanzkorrektur“, „RGB-Farbkorrektur“ bzw. „Dreiwege-Farbkorrektur“ auf diesen an.
- 2 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um den Effekt „Luminanzkorrektur“, „RGB-Farbkorrektur“ bzw. „Dreiwege-Farbkorrektur“ einzublenden.
- 3 (Optional) Wählen Sie im Menü „Ausgabe“ die Option „Farbtonbereich“ aus. Auf diese Weise wird ein Dreitonbild der Schatten, Mitteltöne und Lichter in dem Bild angezeigt. Die Vorschau des Farbtonbereichs wird aktualisiert, wenn Sie die Steuerungen zur Farbtondefinition ändern.
- 4 Klicken Sie auf das Dreieck, um die Steuerung „Farbtonbereichdefinition“ einzublenden.



Steuerung „Farbtonbereichdefinition“

A. Schattenschwellenwert B. Schattenstärke C. Lichterschwellenwert D. Lichterstärke

5 Ziehen Sie den Regler für den Schatten- und Lichterswellenwert, um den Farbtonbereich für Schatten und Lichter zu definieren.

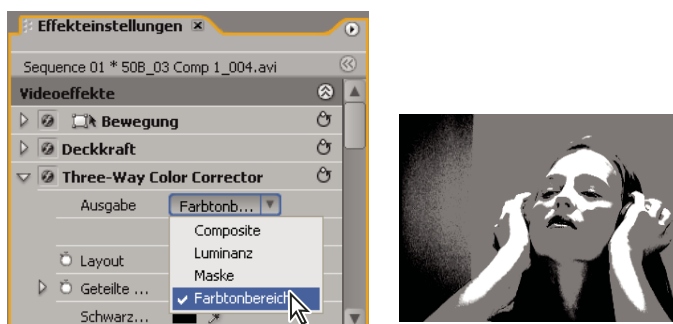
Am besten nehmen Sie diese Anpassungen vor, während die Dreitonanzeige des Farbtonbereichs für das Bild angezeigt wird.

6 Ziehen Sie den Regler für die Schatten- und Lichterstärke, um die Übergänge zwischen den Farbtonbereichen weicher zu gestalten.

Der Umfang des Endabfalls hängt von dem jeweiligen Bild ab und richtet sich zudem danach, wie die Farbkorrektur auf dieses angewendet wird.

Hinweis: Sie können die Farbtonbereiche auch anpassen, indem Sie die numerischen Werte ändern oder die Regler für den Schattenschwellenwert, die Schattenstärke, den Lichterswellenwert und die Lichterstärke verschieben.

Wenn Sie den Farbtonbereich im Clip festgelegt haben, können Sie im Menü „Farbtonbereich“ auswählen, ob die Farbkorrektur auf Schatten, Mitteltöne, Lichter oder den gesamten Farbtonbereich (Master) angewendet werden soll.



Wenn Sie im Menü „Ausgabe“ die Option „Farbtonbereich“ auswählen, werden die Schatten-, Mittelton- und Lichterbereiche in einem Bild angezeigt.

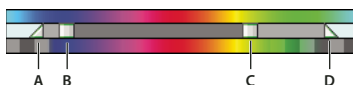
So geben Sie eine anzupassende Farbe oder einen Farbbereich an

Mit der sekundären Farbkorrektur geben Sie den Farbbereich an, der durch einen Effekt korrigiert werden soll. Sie können die Farbe anhand von Farbton, Sättigung und Luminanz definieren. Die sekundäre Farbkorrektur ist für folgende Effekte verfügbar: Luminanzkorrektur, Luminanzkurve, RGB-Farbkorrektur, RGB-Kurven und Dreizeige-Farbkorrektur.

Durch die Festlegung einer Farbe oder eines Farbbereichs mit der sekundären Farbkorrektur begrenzen Sie einen Farbkorrektureffekt auf spezifische Bildbereiche. Dies entspricht der Auswahl oder Erstellung einer Bildmaske in Photoshop. Beispiel: Sie definieren einen Farbbereich so, dass nur ein blaues T-Shirt in dem Bild ausgewählt wird. Anschließend ändern Sie die Farbe des T-Shirts, ohne dass sich dies auf andere Bildbereiche auswirkt.

- 1** Wählen Sie den zu korrigierenden Clip im Schnittfenster aus und wenden Sie den Effekt „Luminanzkorrektur“, „Luminanzkurve“, „RGB-Farbkorrektur“, „RGB-Kurven“ bzw. „Dreizeige-Farbkorrektur“ an.
- 2** Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um den Effekt „Luminanzkorrektur“, „Luminanzkurve“, „RGB-Farbkorrektur“, „RGB-Kurven“ bzw. „Dreizeige-Farbkorrektur“ einzublenden.
- 3** Klicken Sie auf das Dreieck, um die Steuerungen der sekundären Farbkorrektur anzuzeigen.
- 4** Wählen Sie die Pipette aus und klicken Sie im Programmmonitor auf die gewünschte Farbe. Sie können zum Auswählen einer Farbe auch in den Arbeitsbereich oder auf das Farbfeld klicken, um das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ zu öffnen und in diesem eine Farbe auszuwählen.
- 5** Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um den zu korrigierenden Farbbereich zu vergrößern oder zu verkleinern:
 - Verwenden Sie das Pipettenwerkzeug mit dem Pluszeichen, um den Farbbereich zu erweitern, bzw. das Pipettenwerkzeug mit dem Minuszeichen, um den Farbbereich einzuschränken.
 - Klicken Sie zum Erweitern der Sättigungssteuerung auf das Dreieck und ziehen Sie den Regler „Startschwellenwert“ und „Endschwellenwert“, um den Farbbereich zu definieren, bei dem die Korrektur zu 100 % angewendet wird. Ziehen Sie den Regler „Startglättung“ und „Endglättung“, um die Glättung zu steuern. Hiermit legen Sie fest, ob die Ränder des Farbbereichs scharf definiert oder weich sind. Sie können die Start- und Endparameter über die Steuerungen unterhalb der Farbtonsteuerung auch numerisch eingeben.

Hinweis: Zudem können Sie den über den Regler definierten Farbton ändern, indem Sie das obere oder untere Farbtonband ziehen.

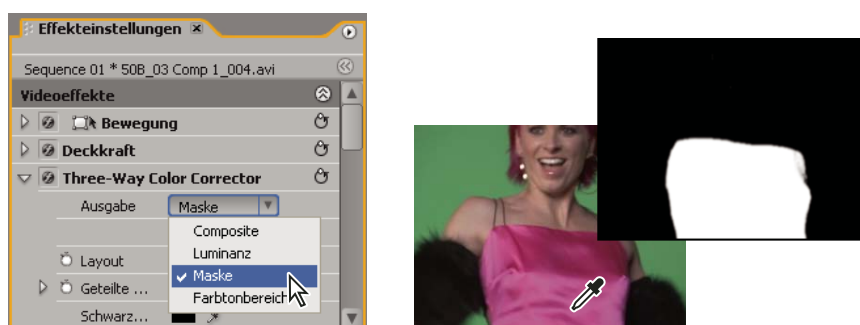


Farbtonsteuerung

A. Startschwellenwert B. Startglättung C. Endschwellenwert D. Endglättung

- Mit der Sättigungs- und Luminanzsteuerung können Sie Sättigungs- und Luminanzparameter für den zu korrigierenden Farbbereich festlegen. Diese Steuerungen optimieren die Farbbereichsspezifikation.

6 (Optional) Wählen Sie im Menü „Ausgabe“ die Option „Maske“ aus, um die für die Anpassung ausgewählten Bereiche anzuzeigen. Bereiche, die eine 100-prozentige Farbkorrektur zulassen, werden weiß dargestellt. Vor einer Farbkorrektur geschützte (maskierte) Bereiche erscheinen schwarz. Die grauen Bereiche lassen eine Teilanwendung der Farbkorrektur zu. Die Maskenansicht wird aktualisiert, wenn Sie die Steuerungen für die sekundäre Farbkorrektur anpassen.



Wenn Sie im Menü „Ausgabe“ die Option „Maske“ auswählen, werden die ausgewählten Bereiche (weiß) und die geschützten Bereiche (schwarz) angezeigt.

7 Geben Sie mit Hilfe der folgenden Steuerungen an, wie die Farbkorrektur auf einen Farbbereich angewendet werden soll:

Glätten Hiermit wenden Sie einen Gaußschen Weichzeichner auf den ausgewählten Bereich an, der von den Steuerungen der sekundären Farbkorrektur erzeugt wurde. Der Bereich liegt zwischen 0 und 100. Der Standardwert ist 50. Diese Steuerung dient zur Weichzeichnung der Farbkorrektur auf die ausgewählten Bereiche, um einen nahtlosen Übergang zu den anderen Bestandteilen des Bildes zu erhalten.


Kantenausdünnung Hiermit können Sie die Kante eines ausgewählten Bereichs ausdünnen oder ausbreiten, der von den Steuerungen der sekundären Farbkorrektur erzeugt wurde. Der Bereich liegt zwischen -100 (dünne, scharf geschnittene Kanten) und +100 (breite, diffuse Kanten). Der Standardwert ist 0.

8 Aktivieren Sie die Option „Farbbeschränkung umkehren“, um alle Farben mit Ausnahme des angegebenen Bereichs mit den Steuerungen der sekundären Farbkorrektur anzupassen.

Spezielle Farb- und Luminanzanpassungen

So passen Sie die Farbe zwischen zwei Szenen an

Verwenden Sie den Farbabstimmungseffekt um die Farben von einem Bild oder Clip auf ein anderes Bild oder einen anderen Clip zu übertragen. Beispiel: Sie verwenden den Effekt Farbabstimmung, wenn Sie die korrigierten Farbinformationen eines Clips als Basis für die Farbkorrektur eines anderen Clips verwenden möchten. Oder Sie haben ein Bild mit einem optimalen Bereich und möchten diese Farbinformationen auf ein anderes Bild übertragen. Dieser Effekt funktioniert am besten, wenn Sie mit zwei Bildern arbeiten, bei denen die Belichtung nur geringfügig abweicht, d. h. Bilder, die zwar am gleichen Ort, aber unter leicht unterschiedlichen Lichtverhältnissen aufgenommen wurden.

 Wenn Sie die Einstellungen exakter als mit dem Farbabstimmungseffekt steuern möchten, können Sie die Steuerungen der sekundären Farbkorrektur unter „RGB-Farbkorrektur“, „RGB-Kurven“ und „Dreiwege-Farbkorrektur“ verwenden. Diese Steuerungen ermöglichen Ihnen, eine einzelne Farbe oder einen Farbbereich anzupassen.

- 1 Wählen Sie den anzupassenden Clip im Schnittfenster aus, um diesen im Programmmonitor anzuzeigen.
- 2 Wenn Sie die Informationen des angezeigten Clips mit einem anderen Clip Ihres Projekts abgleichen möchten, öffnen Sie den anderen Clip im Originalmonitor.
- 3 Wenden Sie den Farbabstimmungseffekt auf den anzupassenden Clip an.
- 4 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um den Farbabstimmungseffekt zu erweitern.
- 5 Wählen Sie im Menü „Methode“ aus, wie die Clips abgeglichen werden sollen:

HSL Die Abstimmung wird basierend auf dem Farbton-, Sättigungs- und Luminanzwert in den Clips durchgeführt. Wählen Sie aus, ob der Effekt auf eine einzelne Komponente oder eine beliebige Kombination aus Farbton-, Sättigungs- und Luminanzkomponenten angewendet werden soll.

RGB Die Abstimmung wird basierend auf den Rot-, Grün- und Blaukanälen in den Clips durchgeführt. Wählen Sie aus, ob nur einer der Kanäle oder eine beliebige Kombination aus Kanälen abgeglichen werden soll.


Kurven Die Abstimmung wird basierend auf den Kurvenwerten (Helligkeit und Kontrast) in den Clips durchgeführt. Wählen Sie aus, ob nur einer der Kanäle oder eine beliebige Kombination aus Kanälen abgeglichen werden soll.


- 6 Wählen Sie eine Beispielpipette aus und klicken Sie im Quellmonitor oder Programmmonitor auf einen Bereich, der die abzustimmenden Farbinformationen oder -attribute enthält. Sie können Pipetten für Schatten, Mitteltöne, Lichter oder alle Farbtonbereiche (Master) verwenden.

Hinweis: Klicken Sie auf das Farbfeld neben einer Pipette und verwenden Sie das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“, um eine Farbe anzugeben.

- 7 Wählen Sie eine Zielpipette mit den gleichen Parametern wie die Beispielpipette aus. Klicken Sie im Programmmonitor auf einen Bereich, der die zu korrigierenden Farbinformationen oder -attribute enthält. Beispiel: Wenn Sie einen Beispielsbereich für einen Mittelton ausgewählt haben, klicken Sie auf die Zielpipette für Mitteltöne im zu ändernden Bereich des Zielclips.
- 8 Erweitern Sie die Abgleichungskategorie des Farbabstimmungseffekts, und klicken Sie auf die Schaltfläche Abgleichen. Im Programmmonitor ändert sich der Zielbereich und entspricht dem Originalbereich.
- 9 Wiederholen Sie die Schritte 6 bis 8 für weitere Anpassungen.

So ersetzen Sie eine Farbe

 Wenn Sie die Einstellungen exakter als mit dem Farbersetzungseffekt steuern möchten, können Sie die Steuerungen der sekundären Farbkorrektur unter „RGB-Farbkorrektur“, „RGB-Kurven“ und „Dreiwege-Farbkorrektur“ verwenden. Diese Steuerungen ermöglichen Ihnen, eine einzelne Farbe oder einen Farbbereich zu ändern.

- 1 Wählen Sie den anzupassenden Clip im Schnittfenster aus, um diesen im Programmmonitor anzuzeigen.
- 2 Wenn Sie eine Farbe im angezeigten Clip durch eine Farbe in einem anderen Clip Ihres Projekts ersetzen möchten, öffnen Sie den anderen Clip im Quellmonitor.
- 3 Wenden Sie den Farbersetzungseffekt auf den anzupassenden Clip an.
- 4 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Einrichtungssymbol  für den Effekt „Farbe ersetzen“.
- 5 Verschieben Sie den Mauszeiger im Dialogfeld „Farbe ersetzen einstellen“ auf das Bild mit dem Clipbeispiel, so dass dieser als Pipette angezeigt wird. Klicken Sie dann mit der Maus, um die zu ersetzende Farbe auszuwählen. Sie können auch auf das Zielfarbfeld klicken und im Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ eine Farbe auswählen.
- 6 Wählen Sie die Ersatzfarbe aus, indem Sie in das Feld „Ersatzfarbe“ klicken und im Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ eine Farbe angeben.
- 7 Ziehen Sie den Regler Ähnliche Farben, um den zu ersetzenden Farbbereich zu erweitern oder einzuschränken.
- 8 Wählen Sie die Option „Deckend“, um die angegebene Farbe ohne Beibehalten von Graustufen zu ersetzen.

Siehe auch

„Effekt Farbe ersetzen“ auf Seite 310

So entfernen Sie Farben aus einem Clip



Mit dem Effekt „Schwarz und Weiß“ in der Bildsteuerungsablage der Ablage „Videoeffekte“ können Sie die Farben aus einem Clip entfernen.

- 1 Richten Sie den Arbeitsbereich für die Farbkorrektur ein.
- 2 Wählen Sie den Clip im Schnittfenster aus und wenden Sie die schnelle Farbkorrektur oder Dreizeige-Farbkorrektur auf diesen an. Weitere Informationen finden Sie unter „So weisen Sie einem Clip einen Effekt zu“ auf Seite 248
- 3 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um die Steuerungen der schnellen Farbkorrektur bzw. Dreizeige-Farbkorrektur einzublenden.
- 4 (Optional) Aktivieren Sie die Option „Geteilte Ansicht anzeigen“, um einen Vorher/Nachher-Vergleich der Anpassungen im Programmmonitor anzuzeigen. Sie können im Popup-Menü „Layout“ angeben, ob die Ansicht horizontal oder vertikal geteilt werden soll. Zudem können Sie die relativen Proportionen der Vorher/Nachher-Ansicht bearbeiten.
- 5 (Optional, nur für die Dreizeige-Farbkorrektur) Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie im Menü „Farbtonbereich“ die Option „Schatten“, „Mitteltöne“ oder „Lichter“ aus, um die Anpassungen auf einen bestimmten Farbtonbereich zu beschränken. Bei Auswahl von „Master“ werden die Anpassungen auf den gesamten Farbtonbereich des Bildes angewendet. Definieren Sie bei Bedarf mit den Steuerungen für die Farbtonbereichdefinition die verschiedenen Farbtonbereiche. Wählen Sie im Menü „Ausgabe“ die Option „Farbtonbereich“ aus, um im Programmmonitor eine Dreizeigenvorschau der Farbtonbereiche anzuzeigen.
 - Klicken Sie auf das Dreieck, um die Steuerungen für die sekundäre Farbkorrektur einzublenden und die Anpassungen auf eine Farbe bzw. einen Farbbereich zu beschränken. Definieren Sie die Farbe bzw. den Farbbereich mit der Pipette, mit dem Regler oder durch Eingabe numerischer Werte. Weitere Informationen finden Sie unter „So geben Sie eine anzupassende Farbe oder einen Farbbereich an“ auf Seite 266.
- 6 Scrubben Sie den unterstrichenen Text oder geben Sie einen Wert unter 100 für die Sättigungssteuerung ein. Sie können auch auf das Dreieck klicken, um die Steuerung zu erweitern und den Regler zu ziehen.

So mischen Sie Farbkanäle in einem Clip

- 1 Klicken Sie im Effektfenster auf das Dreieck, um die Ablage „Videoeffekte“ zu erweitern, und klicken Sie dann auf das Dreieck, um die Ablage „Anpassen“ zu erweitern.
 - 2 Ziehen Sie den Effekt „Kanalmixer“ auf den Clip im Schnittfenster.
- Hinweis:** Wenn der Clip im Schnittfenster bereits ausgewählt ist, können Sie den Kanalmixereffekt in den Bereich „Videoeffekte“ des Effekteinstellungsfensters ziehen.
- 3 Erhöhen oder reduzieren Sie die Auswirkungen eines Kanals auf den Ausgabekanal, indem Sie für einen Quellfarbkanal einen der folgenden Schritte ausführen:
 - Scrubben Sie einen unterstrichenen Wert auf der linken oder rechten Seite.
 - Klicken Sie auf einen unterstrichenen Wert, geben Sie einen Wert zwischen -200 % und +200 % in das Wertefeld ein und klicken Sie auf „OK“.
 - Klicken Sie auf das Dreieck, um die Kanalmonitorsteuerungen einzublenden, und ziehen Sie den Regler nach links oder rechts.
 - 4 (Optional) Ziehen Sie den Regler, scrubben Sie den unterstrichenen Text oder geben Sie einen Wert für den konstanten Wert des Kanals ein (Rot-Konst, Grün-Konst oder Blau-Konst). Durch diesen Wert wird dem Ausgabekanal ein Basisanteil eines Kanals hinzugefügt.
 - 5 (Optional) Aktivieren Sie die Option „Monochrom“, um ein Bild zu erstellen, das ausschließlich Grauwerte enthält. Durch diese Option werden die Ergebnisse archiviert, indem die gleichen Einstellungen auf alle Ausgabekanäle angewendet werden.

Siehe auch


„Effekt Kanalmixer“ auf Seite 279

So isolieren Sie eine einzelne Farbe mit Color Pass

Mit dem Color Pass-Effekt können Sie eine einzelne Farbe oder einen Farbbereich isolieren. Die Anpassung erfolgt anschließend in einem Dialogfeld, in dem das Clip-Beispiel und Ausgabebeispiel angezeigt werden. Sie können die Eigenschaften des Color Pass-Effekts auch im Effekteinstellungsfenster bearbeiten.



Verwenden Sie die Steuerungen der sekundären Farbkorrektur des Effekts „Farbkorrektur“, um eine einzelne Farbe oder einen Farbbereich in einem Clip zu korrigieren.

- 1 Ziehen Sie den Color Pass-Effekt auf einen Clip.
- 2 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Einrichtungssymbol  für den Color Pass-Effekt.
- 3 Führen Sie im Dialogfeld „Color Pass einstellen“ einen der folgenden Schritte aus, um die beizubehaltende Farbe anzugeben:
 - Positionieren Sie den Mauszeiger über dem Clip-Beispiel (dieser wird daraufhin als Pipette angezeigt) und klicken Sie auf die gewünschte Farbe.
 - Klicken Sie auf das Farbfeld und geben Sie im Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ eine Farbe an. Klicken Sie dann auf „OK“, um das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ zu schließen.

Die ausgewählte Farbe wird im Ausgabebeispiel angezeigt.

- 4 Ziehen Sie für die Option „Ähnliche Farben“ den Regler oder geben Sie einen Wert ein, um den beizubehaltenden Farbbereich zu vergrößern oder zu verkleinern.
- 5 Um den Effekt umzukehren, so dass alle Farben außer der festgelegten Farbe beibehalten werden, wählen Sie die Option Umkehren.





Mit den Keyframe-Funktionen im Effekteinstellungsfenster können Sie diesen Effekt animieren.

Siehe auch

„Effekt Color Pass“ auf Seite 309

„So geben Sie eine anzupassende Farbe oder einen Farbbereich an“ auf Seite 266

So passen Sie die Helligkeit mit Convolution an

- 1 Klicken Sie im Effektfenster auf das Dreieck, um die Ablage „Videoeffekte“ zu erweitern, und klicken Sie dann auf das Dreieck, um die Ablage „Anpassen“ zu erweitern.
 - 2 Ziehen Sie den Effekt „Convolution Kernel“ auf den Clip im Schnittfenster.
-  *Wenn der Clip im Schnittfenster bereits ausgewählt ist, können Sie den Convolution Kernel-Effekt in den Bereich „Videoeffekte“ des Effekteinstellungsfensters ziehen.*
- 3 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Symbol für die Convolution Kernel-Einrichtung .
 - 4 Klicken Sie im Dialogfeld „Convolution Kernel einstellen“ im Abschnitt „Matrix“ auf das mittlere Textfeld in der Gruppe mit den neun Feldern. Dieses Feld stellt den auszuwertenden Pixel dar.
 - 5 Geben Sie einen Wert (zwischen -999 und +999) ein, mit dem Sie den Helligkeitswert dieses Pixels multiplizieren möchten.
 - 6 Klicken Sie auf ein Textfeld, das einen angrenzenden Pixel darstellt, dem Sie einen gewichteten Wert zuweisen wollen.
 - 7 Geben Sie den Wert ein, mit dem Sie diesen Pixel multiplizieren wollen. Wenn Sie beispielsweise den Helligkeitswert des Pixels rechts neben dem analysierten Pixel mit 2 multiplizieren möchten, geben Sie in das Textfeld rechts neben dem mittleren Feld den Wert 2 ein.

8 Wiederholen Sie Schritt 7 für alle Pixel, die Sie in den Vorgang einschließen möchten. Es müssen jedoch nicht in alle Textfelder Werte eingetragen werden.

9 Geben Sie in das Feld „Skalierung“ den Wert ein, durch den die Summe der Helligkeitswerte der in den Vorgang eingeschlossenen Pixel dividiert werden soll.

10 Geben Sie in das Feld „Verschiebung“ den Wert ein, der dem Ergebnis der Skalierung hinzugefügt werden soll.



Mit den Schaltflächen „Laden“ und „Speichern“ des Dialogfeldes können Sie die Convolution-Einstellungen in einer separaten Datei speichern, die Sie dann bei weiteren Anwendungen des Effekts wieder laden können.

11 Klicken Sie auf „OK“.

Der Effekt wird nacheinander auf jeden Pixel des Clips angewendet.


Siehe auch

„Effekt Convolution Kernel“ auf Seite 280

So verwenden Sie die Beleuchtungseffekte

Mit der Funktion „Beleuchtungseffekt“ können Sie Beleuchtungseffekte auf einen Clip anwenden. Sie können bis zu fünf Lichter verwenden, um kreative Effekte erzielen. Mit Hilfe der Beleuchtungseffekte steuern Sie die Beleuchtungseigenschaften wie Lichttyp, Richtung, Intensität, Farbe, Beleuchtungsmittelpunkt und Lichtverteilung. Über die Bump Layer-Steuerung können Sie Strukturen und Muster aus anderem Filmmaterial verwenden, um spezielle Effekte wie 3D-Oberflächeneffekte zu erzeugen.

Hinweis: Sie können alle Beleuchtungseffekteigenschaften außer Bump Layer mit Keyframes animieren.

Sie können die Beleuchtungseffekteigenschaften direkt im Programmmonitor bearbeiten. Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster neben den Beleuchtungseffekten auf das Symbol „Transformieren“ , um die Anpassungsgriffe und den mittleren Kreis anzuzeigen.



Beleuchtungseffekte: Originalbild (links), Anwendung eines Spots auf das Bild (Mitte) und Anwendung eines Strahlers auf das Bild (rechts)

1 Erweitern Sie im Effektfenster zunächst die Ablage „Videoeffekte“ und dann die Ablage „Anpassen“. Ziehen Sie dann die Beleuchtungseffekte auf einen Clip im Schnittfenster.



Wenn der Clip im Schnittfenster bereits ausgewählt ist, können Sie die Beleuchtungseffekte direkt in den Bereich „Videoeffekte“ des Effekteinstellungsfensters ziehen.

2 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um die Beleuchtungseffekte zu erweitern.

3 Klicken Sie auf das Dreieck, um Licht 1 zu erweitern.

4 Wählen Sie einen Lichttyp aus dem Pop-up-Menü aus, um die Lichtquelle anzugeben:

Ohne Das Licht wird ausgeschaltet.


Diffuses Licht Das Licht befindet sich in weiter Entfernung, so dass der Beleuchtungswinkel gleich bleibt (z. B. Sonne).

Strahler Das Licht befindet sich direkt oberhalb des Bildes und wird in alle Richtungen ausgestrahlt (z. B. Glühbirne über einen Blatt Papier).

Spot Es wird ein elliptischer Lichtstrahl erzeugt.

5 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um eine Farbe für das Licht anzugeben:

- Klicken Sie auf ein Farbfeld, wählen Sie im Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ eine Farbe aus und klicken Sie dann auf „OK“.
- Klicken Sie auf das Symbol „Pipette“ und dann auf eine beliebige Position des Computerbildschirms, um die Farbe auszuwählen.


6 (Optional) Klicken Sie auf das Symbol „Transformieren“, um die Griffe und den mittleren Kreis für das Licht im Programmmonitor einzublenden. Sie können Position, Skalierung und Drehung des Lichts direkt ändern, indem Sie die Griffe und den mittleren Kreis  ziehen.

Hinweis: Wenn Sie über mehr als ein Licht verfügen, werden im Programmmonitor Mittelkreise für jedes Licht angezeigt. Klicken Sie auf einen dieser mittleren Kreise, um die Griffe für das entsprechende Licht einzublenden.


7 Legen Sie im Effekteinstellungsfenster mit den folgenden Steuerungen Eigenschaften für die jeweiligen Lichtquellen fest:

Mitte Das Licht wird mit Hilfe von X- und Y-Koordinaten für die Lichtmitte verschoben. Sie können ein Licht auch positionieren, indem Sie den Mittelkreis im Programmmonitor ziehen.

Hauptradius Hiermit passen Sie die Länge des Lichttyps „Strahler“ oder „Spot“ an. Sie können auch einen der Griffe im Programmmonitor ziehen.

Geplanter Radius Hiermit geben Sie an, wie weit die Quelle von diffusem Licht vom mittleren Kreis  entfernt ist. Bei dem Wert 0 befindet sich das Licht im mittleren Kreis und leuchtet das gesamte Bild aus. Bei dem Wert 100 befindet sich die Lichtquelle weit vom mittleren Kreis entfernt, wodurch die auf das Bild auftreffende Lichtmenge reduziert wird. Sie können auch den Punkt der Lichtquelle im Programmmonitor ziehen, um die Entfernung zum Mittelkreis anzupassen.

Nebenradius Hiermit ändern Sie die Breite eines Spots. Wenn das Licht kreisförmig ist und Sie den Nebenradius vergrößern, wird der Hauptradius ebenfalls vergrößert. Sie können auch einen der Griffe im Programmmonitor ziehen, um diese Eigenschaft anzupassen.

Winkel Hiermit ändern Sie die Richtung von diffusem Licht oder Spots. Geben Sie für diese Steuerung einen Wert in Grad an. Sie können auch den Mauszeiger außerhalb eines Griffs im Programmmonitor positionieren, so dass ein gebogener Doppelpfeil  angezeigt wird, und diesen dann zum Drehen des Lichts ziehen.

Intensität Hiermit steuern Sie die Helligkeit eines Lichts.

Fokus Hiermit passen Sie die Größe des hellsten Bereichs eines Spots an.

Wichtig: Der Lichttyp bestimmt, welche Beleuchtungseffekteigenschaften verfügbar sind. Klicken Sie auf das Symbol „Transformieren“, um die Griffe und den mittleren Kreis für das Licht im Programmmonitor einzublenden.

8 Legen Sie dann die Beleuchtungseffekteigenschaften mit den folgenden Steuerungen fest:

Farbe des Umgebungslichts Hiermit ändern Sie die Farbe des Umgebungslichts.

Intensität des Umgebungslichts Hiermit wird das Licht mit anderen Lichtquellen im Raum (z. B. Sonnenlicht oder Neonlicht) kombiniert und gestreut. Geben Sie als Wert 100 an, um nur die Lichtquelle zu verwenden, oder einen Wert von -100, um die Lichtquelle zu entfernen. Klicken Sie zum Ändern der Farbe des Umgebungslichts auf das Farbfeld, um ein Dialogfeld zur Farbauswahl einzublenden.

Oberflächenglanz Hiermit legen Sie fest, wie stark das Licht von der Oberfläche reflektiert wird, z. B. für Fotopapier. Geben Sie einen Wert zwischen -100 (keine Spiegelung) und 100 (starke Spiegelung) an.

Oberflächenmaterial Hiermit geben Sie an, ob das Licht oder das Objekt, auf das das Licht fällt, stärker spiegelt. Bei einem Wert von -100 wird die Farbe des Lichts gespiegelt und bei einem Wert von 100 die Farbe des Objekts.

Belichtung Hiermit erhöhen (positive Werte) oder verringern (negative Werte) Sie die Helligkeit des Lichts. Der Standardwert für die Helligkeit des Lichts ist 0.

9 (Optional) Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 7, um weitere Lichter hinzuzufügen (Licht 2 bis Licht 5).

10 (Optional) Wenn Sie einen als Bump Layer (Beleuchtungseffektstruktur) zu verwendenden Clip hinzugefügt haben, müssen Sie im Popup-Menü „Bump Layer“ die Spur mit dem Bump Layer-Clip auswählen. Passen Sie dann die Eigenschaften des Bump Layers mit den Steuerungen an.


Siehe auch

„So wenden Sie Beleuchtungseffektstrukturen an“ auf Seite 273

„So passen Sie Position, Skalierung und Drehung an“ auf Seite 242

So wenden Sie Beleuchtungseffektstrukturen an

Mit einem Bump Layer in den Beleuchtungseffekten können Sie die Struktur bzw. das Muster aus einem Clip verwenden, um die Spiegelung von Licht in einem Bild zu steuern. Verwenden Sie einen Clip mit Strukturen wie Papier oder Wasser, um einen 3D-ähnlichen Beleuchtungseffekt zu erzielen.

- 1 Fügen Sie den Clip, den Sie als Bump Layer (Struktur) verwenden möchten, einer separaten Spur der Sequenz hinzu.
- 2 Klicken Sie auf das Symbol „Spurausgabe aktivieren/deaktivieren“ , um die Spur mit dem Bump Layer-Clip auszublenden.
- 3 Fügen Sie die Beleuchtungseffekte einem Clip in der gleichen Sequenz hinzu.
- 4 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um die Beleuchtungseffekte zu erweitern.
- 5 (Optional) Klicken Sie auf das Dreieck neben Licht 1, um die Eigenschaften des Lichts anzupassen.
- 6 Wählen Sie die Videospur mit dem Bump Layer aus dem Menü „Bump Layer“ aus.
- 7 Geben Sie im Menü „Bump Layer“ an, ob der Rot-, Grün-, Blau- oder Alphakanal des Bump Layer-Clips zum Erstellen der Beleuchtungseffektstruktur verwendet werden soll.
- 8 Aktivieren Sie die Option „Weiß entspricht voller Höhe“, um die weißen Anteile des Kanals von der Oberfläche abzuheben. Deaktivieren Sie diese Option, um die dunklen Anteile abzuheben.
- 9 Scrubben Sie den unterstrichenen Text, um einen Wert für Bump Height zwischen 0 (flach) und 100 (bergig) anzugeben.

Vektorbereich und Wellenform-Monitore

Wissenswertes über Vektorbereich und Wellenform-Monitore


Adobe Premiere Pro verfügt über einen *Vektorbereich* und *Wellenform-Monitore* (Wellenform, RGB-Parade und YCbCr-Parade), die Sie beim Erstellen eines Videoprogramms, das den Übertragungsnormen entspricht, sowie beim Durchführen von Anpassungen basierend auf ästhetischen Aspekten wie Farbkorrekturen unterstützen.

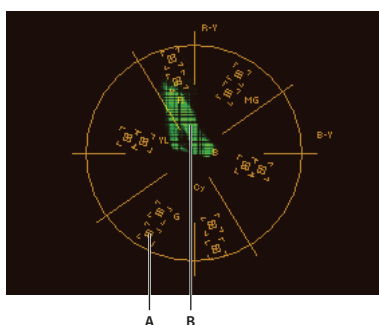
Aufnahme- und Kopier-Studios haben jahrzehntelang *Wellenform-Monitore* und *Vektorbereiche* verwendet, um die *Videosignalkomponenten* (vor allem Farbe und Helligkeit) zu bewerten.

Ein Vektorbereich misst die *Chrominanz* (Farbkomponenten) eines Videosignals, einschließlich *Farbton* und *Sättigung*. Ein Vektorbereich ordnet die Farbinformationen des Videobilds auf einem Kreisdiagramm an.

Der traditionelle Wellenform-Monitor ist nützlich, um die Helligkeit bzw. *Luminanz* eines Videosignals zu messen. Die Wellenform-Monitore in Adobe Premiere Pro können zudem Chrominanzinformationen anzeigen. Der Wellenform-Monitor funktioniert ähnlich wie ein Diagramm. Die horizontale Achse des Diagramms entspricht dem Videobild von links nach rechts. Die Wellenform zeigt auf der vertikalen Achse die Luminanz bzw. Chrominanz an.

Vectorscope

Im Vektorbereich ist ein Kreisdiagramm ähnlich dem Farbrad zu sehen, in dem die Chrominanzinformationen des Videos angezeigt werden. Die Sättigung wird von der Mitte des Kreises nach außen gemessen. Das von gesättigten, leuchtenden Farben erzeugte Muster befindet sich in einiger Entfernung vom Mittelpunkt, während Schwarzweißbilder nur einen Punkt in der Kreismitte produzieren. Eine bestimmte Farbe bzw. ein Farbton des Bilds bestimmt die Richtung (Winkel des Musters). Kleine Zielfelder  zeigen an, wo voll gesättigtes Magenta, Blau, Cyan, Grün, Gelb und Rot (in einem Farbbalken-Testmuster enthalten) erscheinen sollen. Bei NTSC-Videos sollten die Chrominanzwerte diese Zielbereiche nicht überschreiten.



Vectorscope
A. Zielfelder B. Bildprofil

Der Vektorbereich verfügt über die folgenden Steuerungen:

Intensität Hiermit passen Sie die Helligkeit der Musteranzeige an. Dies hat jedoch keine Auswirkungen auf das Videoausgabesignal.

75% Hiermit zeigen Sie eine ungefähre Darstellung der Chrominanz in der Ausgabe des analogen Signals an.

100% Hiermit zeigen Sie die Chrominanz in den Informationen des digitalen Videosignals an.

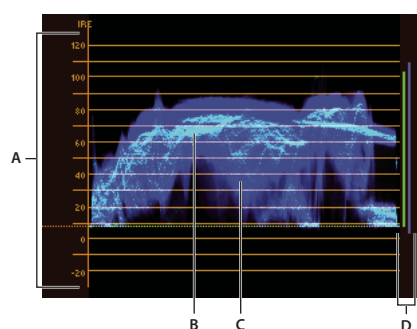
Wellenform

Der Monitor „Wellenform“ zeigt ein Diagramm mit der Signalintensität im Videoclip an. Die horizontale Achse des Diagramms entspricht dem Videobild (von links nach rechts) und die vertikale Achse der Signalintensität in der Einheit *IRE* (Institute of Radio Engineers).

Der Monitor „Wellenform“ zeigt Luminanzinformationen als grüne Wellenform an. Helle Objekte erzeugen ein Wellenformmuster (hellgrüne Bereiche) im oberen Teil des Diagramms, dunklere Objekte erzeugen eine Wellenform im unteren Bereich. Bei NTSC-Videos in den USA sollten die Luminanzwerte zwischen 7,5 und 100 IRE liegen (auch als *gesetzlich festgelegte Grenzwerte für das Fernsehen* bezeichnet). Die japanische Implementierung des NTSC-Standards lässt einen Luminanzbereich von 0 bis 100 IRE zu. In der Regel sollten Luminanz- und Chrominanzwerte etwa gleich und über den IRE-Bereich 7,5 bis 100 gleichmäßig verteilt sein.

Der Monitor „Wellenform“ zeigt weiterhin Chrominanzinformationen als blaue Wellenform an. Die Chrominanzinformationen überlagern dabei die Luminanzwellenform.

Sie können auswählen, ob der Wellenform-Monitor Luminanz- und Chrominanzinformationen oder nur Luminanzinformationen anzeigen soll.



Wellenform
A. IRE-Einheiten B. Luminanzwellenform (grün) C. Chrominanzwellenform (blau) D. Bereich der Signalkomponenten

Der Monitor „Wellenform“ verfügt über die folgenden Steuerungen:

Intensität Hiermit passen Sie die Helligkeit der Wellenformanzeige an. Dies hat jedoch keine Auswirkungen auf das Videoausgabesignal.

Setup (7,5 IRE) Hiermit zeigen Sie eine Wellenform an, die ungefähr dem endgültigen analogen Videoausgabesignal entspricht. Deaktivieren Sie diese Option, um die digitalen Videoinformationen anzuzeigen.

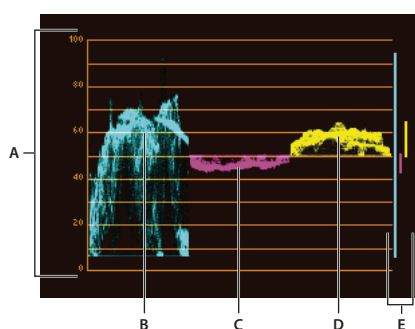
Farbintensität Hiermit zeigen Sie die Chrominanz- und Luminanzinformationen an. Deaktivieren Sie diese Option, um nur die Luminanz anzuzeigen.

YCbCr-Parade

Der Monitor „YCbCr-Parade“ zeigt Wellenformen für die Luminanzwerte und für die Farbkanäle im Videosignal an. Die Wellenformen werden dabei nacheinander in einem Diagramm (ähnlicher einer Parade) angezeigt.

Mit der Steuerung „Intensität“ können Sie die Helligkeit der Wellenformen anpassen. Dies hat jedoch keine Auswirkungen auf das Videoausgabesignal.

Hinweis: Als CbCr werden die Farbabweichungskanäle in einem digitalen Videosignal bezeichnet. Cb entspricht dabei dem Farbton Blau minus Luminanz und Cr dem Farbton Rot minus Luminanz.



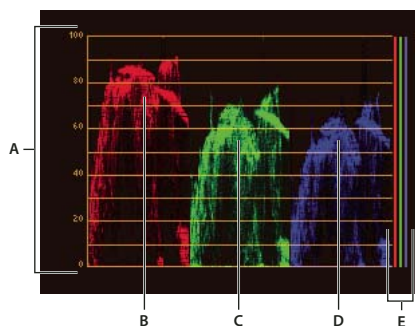
Bereich „YCbCr-Parade“

A. Werte B. Y-Wellenform (Luminanz) C. Cb-Wellenform D. Cr-Wellenform E. Bereich der Signalkomponenten

RGB-Parade

Der Monitor „RGB-Parade“ zeigt Wellenformen für die Werte des Rot-, Grün- und Blaukanals in einem Clip an. Die Wellenformen werden dabei nacheinander in einem Diagramm (ähnlicher einer Parade) angezeigt. Dieser Bereich dient zum Anzeigen der Verteilung von Farbkomponenten in einem Clip. Die Werte der einzelnen Farbkanäle werden proportional zueinander in einem Maßstab von 0 bis 100 gemessen.

Mit der Steuerung „Intensität“ können Sie die Helligkeit der Wellenformen anpassen. Dies hat jedoch keine Auswirkungen auf das Videoausgabesignal.



Bereich „RGB-Parade“

A. Werte B. R-Wellenform C. G-Wellenform D. B-Wellenform E. Bereich der Signalkomponenten

So zeigen Sie einen Bereich an

Sie können den Vektorbereich sowie die Bereiche „Wellenform“, „YCbCr-Parade“ und „RGB-Parade“ entweder einzeln oder als Gruppe im Referenzmonitor, Programmmonitor oder Quellmonitor anzeigen.

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, je nachdem ob Sie einen Bereich für einen Hauptclip oder einen Sequenzclip anzeigen möchten:

- Doppelklicken Sie auf den Clip im Projektfenster.
- Verschieben Sie im Schnittfenster die Marke für die aktuelle Zeit in die gewünschte Sequenz.

2 (Optional) Klicken Sie im Menü „Programmmonitor“ auf die Option „Neuer Referenzmonitor“, wenn Sie einen Clip im Schnittfenster ausgewählt haben.

3 Wählen Sie im Menü „Referenzmonitor“, „Programmmonitor“ oder „Quellmonitor“ eine der folgenden Optionen aus:

Alle Bereiche Hiermit zeigen Sie den Vektorbereich sowie die Bereiche „Wellenform“, „YCbCr-Parade“ und „RGB-Parade“ in einem Monitor an.

Vectorscope Hiermit zeigen Sie einen Vektorbereich zur Darstellung der Chrominanz in dem Video an.

Wellenform Hiermit zeigen Sie einen Wellenform-Monitor zur Darstellung der Chrominanz- und Luminanzinformationen an.

YCbCr-Parade Hiermit zeigen Sie einen Bereich mit Informationen zur Luminanz (Y) und Farbabweichung (Cb und Cr) an.

RGB-Parade Hiermit zeigen Sie einen Bereich mit den Rot-, Grün- und Blaukomponenten im Video an.

Vektor/Wellenform/YCbCr Parade Hiermit zeigen Sie den Vektorbereich sowie die Bereiche „Wellenform“ und „YCbCr-Parade“ in einem Monitor an.

Vektor/Wellenform/RGB Parade Hiermit zeigen Sie den Vektorbereich sowie die Bereiche „Wellenform“ und „RGB-Parade“ in einem Monitor an.

Kapitel 14: Effekte: Referenz

Galerie der Effekte

Galerie der Effekte

Die im folgenden aufgeführten Beispiele veranschaulichen nur einige der in Adobe Premiere Pro enthaltenen Videoeffekte. Um einen nicht in dieser Galerie aufgeführten Effekt anzuzeigen, weisen sie ihn zu, und sehen sich das Ergebnis in der Vorschau im Programmmonitor an.



Originalbild

Alphakanal
abschrägen

Kanten abschrägen

Helligkeit &
KontrastKamera
weichzeichnen

Beschneiden

Farbbalance

Beschneiden und
Skalieren

Kristallisieren

Diffuses
Weichzeichnen

Weiche Kanten

Relief



Extrahieren

Schneller
Weichzeichner

Konturen finden

Gaußscher
Weichzeichner

Originalbild

Horizontal spiegeln

Umkehren

Linsenverzerrung



Blendenflecke

Blitz

Spiegelbild

Mosaik



Störung

Ziehen

Punktieren

Tontrennung



Radialer
Weichzeichner

Wiederholen

Scharfzeichnen

Konturen
scharfzeichnen



Originalbild

Neigen

Solarisation

Wölben



Struktur

Kacheln

Einfärben

Strudel



Vertikal spiegeln

Schwingungen

Wind

Wellen

Anpassen von Effekten

Die Effekte „Auto-Farbe“, „Auto-Kontrast“ und „Auto-Tonwertkorrektur“

Mit den Optionen „Auto-Farbe“, „Auto-Kontrast“ und „Auto-Tonwertkorrektur“ können globale Änderungen an einem Clip schnell vorgenommen werden. Die Option Auto-Farbe passt den Kontrast und die Farbe eines Clips an, indem Mitteltöne neutralisiert und weiße und schwarze Pixel beschnitten werden. Die Option Auto-Kontrast passt den Gesamtkontrast und die Gesamtfarbenmischung an, ohne dabei Gesamtfarbendarstellungen einzufügen oder zu entfernen. Die Option „Auto-Tonwertkorrektur“ korrigiert Glanzlichter und Schatten automatisch. Da mit der Option „Auto-Tonwertkorrektur“ jeder Farbkanal einzeln angepasst wird, können damit Farbendarstellungen entfernt oder eingefügt werden.

Jeder Effekt verfügt über eine oder mehrere der folgenden Eigenschaften:

Glättungszeit Legt fest, welche benachbarten Frames von Adobe Premiere Pro analysiert werden, um festzustellen, inwieweit jeder Frame im Verhältnis zu seinen benachbarten Frames korrigiert werden muss. Beispiel: Wenn Sie die Glättungszeit auf 1 Sekunde einstellen, analysiert Adobe Premiere Pro die Frames vor dem angezeigten Frame 1 Sekunde lang, um die entsprechenden Anpassungen zu bestimmen. Wenn Sie für die Glättungszeit 0 einstellen, analysiert Adobe Premiere Pro jeden Frame einzeln und lässt benachbarte Frames unberücksichtigt. Mit der Option „Glättungszeit“ lassen sich weichere Korrekturen im Zeitverlauf vornehmen.

Szene suchen Legt fest, dass bei aktivierter Option „Glättungszeit“ Adobe Premiere Pro Szenenänderungen ignoriert.

An neutralen Mitten ausrichten (nur bei „Auto-Farbe“) Legt fest, dass Adobe Premiere Pro einen durchschnittlichen, neutralen (grauen) Farbton in einem Bild finden und die Gamma-Werte dieser Farbe anpassen, d. h. neutralisieren, soll.

Schwarz beschneiden und Weiß beschneiden Legt fest, inwieweit der Effekt die Schatten und Glanzlichter in dem Bild auf die neuen Extremfarbwerte für Schatten (Tonwert 0) und Glanzlicht (Tonwert 255) beschneidet. Mit höheren Werten lassen sich kontrastreichere Bilder erzeugen.

Mit Original mischen Legt den Prozentsatz des Effekts fest, der auf das Bild angewendet werden soll.

Effekt Helligkeit & Kontrast

Mit diesem Effekt werden Helligkeit und Kontrast des gesamten Clips angepasst. Der Wert 0,0 zeigt an, dass keine Änderung vorgenommen wird.

Effekt Kanalmixer

Mit dem Effekt „Kanalmixer“ können Sie einen Farbkanal ändern, indem Sie eine Mischung der aktuellen Farbkanäle verwenden. Dieser Effekt ermöglicht kreative Farbanpassungen, die mit den anderen Werkzeugen für die Farbanpassung nicht einfach zu erreichen wären. Außerdem können Sie durch Festlegen der prozentualen Anteile der einzelnen Kanäle hochqualitative Graustufenbilder erzeugen, qualitativ hochwertige Bilder in Sepiatönen oder anderen Einfärbungen erstellen und Kanäle austauschen oder duplizieren.

Für den Kanalmixer stehen die folgenden Einstellungen zur Verfügung:

Rot, Grün, Blau Legt den Anteil des jeweiligen Quellkanals am Ausgabekanal fest.

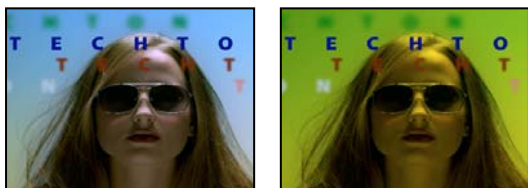
Konstante Bestimmt den Basisanteil des Eingabekanals, der dem Ausgabekanal hinzugefügt werden soll.

Siehe auch

„So mischen Sie Farbkanäle in einem Clip“ auf Seite 269

Effekt Farbbalance

Mit dem Effekt „Farbbalance“ können Sie den Anteil von Rot, Grün und Blau in einem Clip ändern. Wenn sich die Schieberegler in der Mittelstellung befinden, sind sie neutral, d. h. es findet keine Änderung statt. Bei der Einstellung –100 wird die gesamte Farbe entfernt; bei der Einstellung +100 wird die Farbe verstärkt. Die Qualitätseinstellung des Clips wirkt sich nicht auf den Effekt „Farbbalance“ aus. Mit der Einstellung „Balance: [Kanal] Schatten/Mitten/Spitzlicht“ legen Sie den Anteil der Farben eines Kanals in den dunkleren, mittleren und helleren Farbtintensitätsbereichen eines Clips fest. Durch Aktivieren der Option „Luminanz erhalten“ wird beim Ändern der Farbe die durchschnittliche Helligkeit des Bildes beibehalten. Dadurch bleibt die Tonwertbalance des Bildes erhalten.



Farbbalance Effekt: Original (links) und mit verschiedenen Farbbalanceeffekten (rechts)

Effekt Convolution Kernel

Dieser Effekt ändert die Helligkeitswerte jedes Pixels des Clips gemäß einer vordefinierten mathematischen Operation, die als „Convolution“ bezeichnet wird. Das Dialogfeld „Convolution Kernel einstellen“ enthält ein Raster, das das Muster der Helligkeitsmultiplikatoren für die Pixel darstellt, wobei sich der auszuwertende Pixel in der Mitte des Rasters befindet. Mit diesem Filter können Sie eigene Weichzeichner und Reliefs erstellen.

Siehe auch

„So passen Sie die Helligkeit mit Convolution an“ auf Seite 270

Effekt Extrahieren

Mit diesem Effekt werden Farben aus einem Videoclip extrahiert, so dass der Eindruck strukturierter Graustufen entsteht. Sie können das Aussehen des Clips steuern, indem Sie einen Bereich von Grautonwerten festlegen, die in Schwarz oder Weiß umgewandelt werden.

Siehe auch

„So entfernen Sie Farben aus einem Clip“ auf Seite 269

Effekt Tonwertkorrektur

Mit diesem Effekt werden Helligkeit und Kontrast eines Clips geändert. Dieser Effekt vereint in sich die Funktionen der Effekte „Farbbalance“, „Gamma-Korrektur“, „Helligkeit und Kontrast“ und „Umkehren“.

Das Dialogfeld „Tonwertkorrektur einstellen“ zeigt ein Histogramm des aktuellen Frames. Die *x*-Achse des Histogramms stellt die Helligkeitswerte von den dunkelsten Werten (0) ganz links bis zu den hellsten Werten (255) ganz rechts dar. Auf der *y*-Achse wird die Gesamtzahl der Pixel mit diesem Wert dargestellt.

Siehe auch

„So passen Sie die Luminanz mit Tonwerten an“ auf Seite 263

Beleuchtungseffekte

Die Beleuchtungseffekte werden auf Clips angewendet und erzeugen mit bis zu fünf Lichtern kreative Beleuchtungen. Mit Hilfe der Beleuchtungseffekte steuern Sie die Beleuchtungseigenschaften wie Lichttyp, Richtung, Intensität, Farbe, Beleuchtungsmittelpunkt und Lichtverteilung. Über die Bump Layer-Steuerung können Sie Strukturen und Muster aus anderem Filmmaterial verwenden, um spezielle Beleuchtungseffekte wie 3D-Oberflächeneffekte zu erzeugen.

Siehe auch

„So verwenden Sie die Beleuchtungseffekte“ auf Seite 271

Effekt Tontrennung

Mit dem Tontrennungseffekt wird die Anzahl der Tonwertstufen (oder der Helligkeitswerte) für jeden Kanal in einem Bild festgelegt und die Pixel werden dem am ehesten übereinstimmenden Tonwert zugewiesen. Angenommen, Sie wählen in einem RGB-Bild zwei Tonwertstufen, dann erhalten Sie zwei Tonwerte für Rot, zwei für Grün und zwei für Blau. Die möglichen Werte reichen von 2 bis 255. Obwohl die Ergebnisse dieses Effekts am deutlichsten sind, wenn Sie in einem Graustufenbild die Anzahl von Graustufen verringern, können damit auch bei Farbbildern interessante Effekte erzielt werden.

Verwenden Sie den Effekt „Tonwertkorrektur“, um für jeden Kanal, dem mit dem Tontrennungseffekt vorhandene Farben zugewiesen werden sollen, die Anzahl der Tonwertstufen anzupassen.

Effekt StabVerst

Der StabVerst-Effekt emuliert den Stabilisierverstärker in Standardvideogeräten. Mit diesem Effekt werden Helligkeit, Kontrast, Farbton, Sättigung und der Prozentsatz der geteilten Ansicht eines Clipbilds angepasst.

Effekt Schatten/Glanzlicht

Mit diesem Effekt werden Bildobjekte mit Schatten aufgehellt und die Glanzlichter in einem Bild reduziert. Mit diesem Effekt wird ein Bild nicht gänzlich abgedunkelt oder aufgehellt. In Abhängigkeit von den umliegenden Pixeln werden Schatten und Glanzlichter unabhängig voneinander angepasst. Sie können auch den Gesamtkontrast eines Bildes anpassen. Mit den optimierten Standardeinstellungen lassen sich Bilder mit schlecht ausgeleuchtetem Hintergrund korrigieren.

Für den Effekt „Schatten/Glanzlicht“ sind die folgenden Einstellungen verfügbar:

Automatische Stärke Legt fest, dass Glanzlichter und Schatten bei Hintergrundproblemen automatisch analysiert und korrigiert werden. Diese Option ist standardmäßig aktiviert. Deaktivieren Sie die Option, um Steuerelemente für die manuelle Korrektur von Schatten und Glanzlichtern zu aktivieren.

Schattenstärke Hellt Schatten in einem Bild auf. Diese Option ist nur aktiviert, wenn Sie die Option „Automatische Stärke“ deaktivieren.

Glanzlichtstärke Dunkelt die Glanzlichter in einem Bild ab. Diese Option ist nur aktiviert, wenn Sie die Option „Automatische Stärke“ deaktivieren.

Glättungszeit Legt fest, welche benachbarten Frames von Adobe Premiere Pro analysiert werden, um festzustellen, inwieweit jeder Frame im Verhältnis zu seinen benachbarten Frames korrigiert werden muss. Beispiel: Wenn Sie die Glättungszeit auf 1 Sekunde einstellen, analysiert Adobe Premiere Pro den Frame vor dem angezeigten Frame 1 Sekunde lang, um die entsprechenden Schatten- und Glanzlichtanpassungen zu bestimmen. Wenn Sie für die Glättungszeit 0 einstellen, analysiert Adobe Premiere Pro jeden Frame einzeln und lässt benachbarte Frames unberücksichtigt. Mit der Option „Glättungszeit“ lassen sich im Zeitverlauf weichere Korrekturen vornehmen. Diese Option ist nur aktiviert, wenn Sie die Option „Automatische Stärke“ aktivieren.

Szene suchen Legt fest, dass bei aktivierter Option „Glättungszeit“ Adobe Premiere Pro Szenenänderungen ignoriert.

Mit Original mischen Legt den Prozentsatz des Effekts fest, der auf das Bild angewendet werden soll.

Erweitern Sie die Kategorie „Weitere Optionen“, um die folgenden Optionen einzublenden:

Schatten-Tonbereich und Glanzlicht-Tonbereich Legen den Bereich anpassbarer Tonwerte bei Schatten und Glanzlicht fest. Bei niedrigeren Werten ist der anpassbare Bereich auf die dunkelsten und hellsten Bildbereiche beschränkt. Je höher der Wert, desto größer ist der anpassbare Bereich. Diese Optionen sind bei isolierten, anzupassenden Bildbereichen nützlich. Beispiel: Um einen dunklen Bereich aufzuhellen, ohne dabei die Mitteltöne zu korrigieren, stellen Sie einen niedrigen Schatten-Tonbereich beim Anpassen der Schattenstärke ein. Sie hellen damit nur die dunkelsten Bereiche eines Bildes auf.

Schatten-Radius und Glanzlicht-Radius Legen die Größe (in Pixeln) des Bereichs um einen Pixel fest, mit dem der Effekt bestimmt, ob sich ein Pixel im Schatten- oder Glanzlichtbereich befindet. Dieser Wert sollte in der Regel in etwa der Größe des betreffenden Motivs in Ihrem Filmmaterial entsprechen.

Farbkorrektur Legt den Grad der Farbkorrektur fest, die der Effekt auf angepasste Schatten und Glanzlichter anwendet. Je höher der Wert, desto satter werden die Farben. Je stärker Sie Schatten und Glanzlichter korrigieren, desto größer ist die verfügbare Farbkorrekturpalette.

Hinweis: Wenn Sie die Farbe des gesamten Bilds ändern möchten, wenden Sie nach dem Effekt „Schatten/Glanzlicht“ den Effekt „Farbton/Sättigung“ an.

Mittelton-Kontrast Legt die Kontraststärke fest, den der Effekt auf Mitteltöne anwendet. Höhere Werte verstärken den Kontrast nur bei den Mitteltönen und dunkeln gleichzeitig Schatten ab bzw. hellen Glanzlichter auf.

Schwarz beschneiden und Weiß beschneiden Legt fest, inwieweit der Effekt die Schatten und Glanzlichter in dem Bild auf die neuen Extremfarbwerte für Schatten (Tonwert 0) und Glanzlicht (Tonwert 255) beschneidet. Mit höheren Werten lassen sich kontrastreichere Bilder erzeugen.

Effekt Schwellenwert

Mit dem Effekt „Schwellenwert“ können Sie aus Graustufen- oder Farbbildern kontrastreiche Schwarzweißbilder machen. Wenn Sie eine bestimmte Stufe als Schwellenwert angeben, werden alle Pixel, die heller als der Schwellenwert sind, in Weiß konvertiert und alle dunkleren Pixel in Schwarz.



Schwellenwert Effekt: Originalbild (links) und mit verschiedenen Schwellenwerteffekten (Mitte und rechts)

Die Effekte „Weich- und Scharfzeichnen“

Effekt Glätten

Mit dem Glättungseffekt werden die Ränder von Bereichen mit stark kontrastierenden Farben aneinander angeglichen. Beim Angleichen der Farben entstehen abgestufte Farbtöne, wodurch die Übergänge zwischen dunklen und hellen Bereichen fließender werden.

Effekt Kamera weichzeichnen

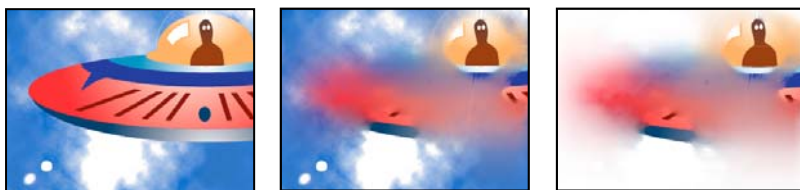
Dieser Effekt simuliert ein Bild, das sich aus dem Brennweitenbereich der Kamera hinausbewegt und so den Clip weichzeichnet. Indem Sie z. B. Keyframes für die Weichzeichnung setzen, können Sie ein sich allmählich in den Fokus hineinbewegendes oder sich daraus entfernendes Objekt oder auch ein zufälliges Wackeln der Kamera simulieren. Ziehen Sie den Regler, um das Ausmaß der Weichzeichnung für den ausgewählten Keyframe festzulegen. Höhere Werte verstärken den Weichzeichnungseffekt.

Effekt Kanal-Weichzeichner

Mit diesem Effekt wird der Rot-, Grün-, Blau- oder Alphakanal eines Clips weichgezeichnet. Sie können festlegen, ob die Weichzeichnung horizontal, vertikal oder in beide Richtungen erfolgen soll. Verwenden Sie diese Option zur Erstellung von Leuchteffekten oder einer Weichzeichnung, die zu den Rändern des Clips hin nicht transparenter wird. Die Option „Kanten“ dient zum Anpassen der Ränder eines weichgezeichneten Bilds. Wenn die Option deaktiviert ist, sind die Pixel außerhalb des Bilds transparent und die Ränder des weichgezeichneten Bilds semitransparent. Aktivieren Sie die Option „Kantenpixel wiederholen“, damit die Pixel im Randbereich wiederholt werden, so dass die Ränder nicht dunkler erscheinen und nicht transparenter werden.

Effekt Ebenenübergreifender Weichzeichner

Der Effekt „Ebenenübergreifender Weichzeichner“ zeichnet die Pixel in dem ausgewählten Clip auf der Basis der Luminanzwerte einer Weichzeichnungsebene weich. Bei der Weichzeichnungsebene kann es sich um einen beliebigen Clip handeln, der Pixel mit unterschiedlichen Luminanzwerten enthält. Dieser Clip wird über den ausgewählten Clip gelegt, und die Pixel der beiden Clips werden eins zu eins einander zugeordnet. An den Stellen, an denen die Weichzeichnungsebene schwarz ist, erfolgt an der gleichen Position in dem ausgewählten Clip keine Weichzeichnung. Die Weichzeichnungsebene wird lediglich als Zuordnungsvorlage verwendet. Sie ist in der Komposition nicht sichtbar.



Ebenenübergreifender Weichzeichner Effekt: Original (links), mit dem Effekt „Ebenenübergreifender Weichzeichner“ (Mitte) und mit dem Effekt „Ebenenübergreifender Weichzeichner“ sowie ausgeblendetem Wolkenlayer (rechts)

Mit diesem Effekt können Sie Flecken und Fingerabdrücke oder Änderungen der Sichtbarkeit durch atmosphärische Einflüsse, wie Rauch oder Hitze, simulieren. Besonders gut funktioniert dies bei animierten weichgezeichneten Ebenen. Verwenden Sie folgende Einstellungen:

Weichzeichnungsebene Gibt an, welcher Clip in der Sequenz als Weichzeichnungsebene verwendet werden soll. Hellere Werte in der Weichzeichnungsebene sorgen für eine stärkere Weichzeichnung in dem betreffenden Clip, während dunklere Werte zu einer geringeren Weichzeichnung führen.

Maximum Legt fest, inwieweit die einzelnen Teile des betreffenden Clips weichgezeichnet werden können. Die Angabe erfolgt in Pixeln.

Matrix auf Ebenengröße skalieren Skaliert die Weichzeichnungsebene auf die Dimensionen des Clips, auf den sie angewendet wird. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, wird die Weichzeichnungsebene zentriert

Umkehren Mit dieser Option werden die Werte umgekehrt, so dass Bereiche, die vorher in stärkerem Maße weichgezeichnet waren, jetzt weniger weichgezeichnet sind und umgekehrt.

Effekt Richtungsunschärfe

Mit diesem Effekt werden Bilder richtungsabhängig weichgezeichnet, so dass im Clip der Eindruck einer Bewegung entsteht.

Der Effekt „Richtungsunschärfe“ verfügt über die folgenden Einstellungen:

Richtung Legt die Richtung der Weichzeichnung fest. Der Weichzeichner wird gleichmäßig um den Mittelpunkt eines Pixels herum angewendet, die Einstellungen 180 Grad und 0 Grad sehen daher gleich aus.

Länge Legt fest, wie stark das Bild weichgezeichnet wird.

Effekt Schneller Weichzeichner

Mit diesem Effekt können Sie festlegen, wie stark ein Bild weichgezeichnet werden soll. Sie können festlegen, ob die Weichzeichnung horizontal, vertikal oder in beide Richtungen erfolgen soll. Mit dem Effekt „Schneller Weichzeichner“ werden Bereiche schneller als beim Effekt „Gaußscher Weichzeichner“ weichgezeichnet.

Effekt Gaußscher Weichzeichner

Mit dem Effekt „Gaußscher Weichzeichner“ werden Bilder weichgezeichnet und Störungen entfernt. Sie können festlegen, ob die Weichzeichnung horizontal, vertikal oder in beide Richtungen erfolgen soll. (Der Begriff Gauß bezieht sich auf die glockenförmige Kurve, die entsteht, wenn die Farbwerte der betreffenden Pixel zugewiesen werden.)

Effekt Gaußscher Scharzeichner

Mit diesem Effekt wird die Schärfe eines Clips stark erhöht. Der Effekt ähnelt dem, der bei mehrmaliger Anwendung der Effekte „Scharzeichnen“ oder „Stark scharfzeichnen“ erreicht wird. Auf diesen Effekt können keine Keyframes angewendet werden.

Effekt Ghosting

Mit diesem Effekt werden auf den aktuellen Frame Transparenzen der unmittelbar vorhergehenden Frames überlagert. Dieser Effekt kann nützlich sein, wenn Sie den Bewegungspfad eines Objekts, beispielsweise eines hüpfenden Balls, zeigen möchten. Auf diesen Effekt können keine Keyframes angewendet werden.

Effekt Radialer Weichzeichner

Dieser Effekt erzeugt durch die Simulation einer zoomenden oder sich drehenden Kamera einen sanften Weichzeichnungseffekt. Wählen Sie die Methode „Kreisförmig“, wenn die Weichzeichnung entlang konzentrischer kreisförmiger Linien erfolgen soll, so als ob sich die Kamera drehen würde. Wählen Sie die Methode „Strahlenförmig“, wenn die Weichzeichnung entlang vom Mittelpunkt strahlenförmig ausgehender Linien erfolgen soll. Ziehen Sie den Punkt im Feld „Mittelpunkt“, um den Ausgangspunkt der Weichzeichnung zu ändern. Sie können auch für die Stärke der Weichzeichnung einen Wert zwischen 1 und 100 festlegen. Bei der Methode „Kreisförmig“ gibt dieser Wert den Grad der Drehung und bei der Methode „Strahlenförmig“ die Intensität der Weichzeichnung an.

Effekt Scharfzeichner

Mit diesem Effekt wird an den Stellen, an denen eine Farbänderung auftritt, der Kontrast verstärkt.

Effekt Konturen scharfzeichnen

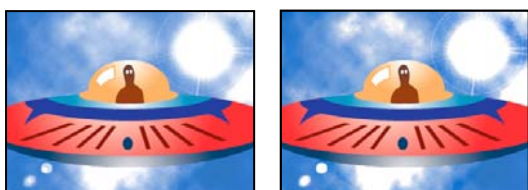
Mit diesem Effekt werden in einem Clip Bereiche mit deutlichen Farbänderungen aufgefunden und scharfgezeichnet. Auf diesen Effekt können keine Keyframes angewendet werden.

Effekt Unschärf maskieren

Mit dem Effekt „Unschärf maskieren“ kann der Kontrast zwischen Farben verstärkt werden, die eine Kante definieren. Verwenden Sie folgende Einstellungen:

Radius Gibt die Pixeltiefe an, die an einer Kante zum Einsatz kommt. Je höher der Wert ist, desto mehr Pixel in der Nähe der Kante werden geändert. Wenn Sie hingegen einen niedrigen Wert festlegen, werden nur die Pixel direkt an der Kante angepasst.

Schwellenwert Legt eine Toleranz für das Definieren von Kanten fest und verhindert eine globale Kontraständerung, die Störungen hervorrufen oder zu unerwarteten Ergebnissen führen könnte. Die Werte definieren den zwischen benachbarten Pixeln zulässigen Kontrastbereich vor der Änderung des Kontrasts. Je niedriger die Werte sind, desto ausgeprägter ist der Effekt.



Unschärf maskieren Effekt: Original (links) und mit einer Menge von 80, einem Radius von 24 und einem Schwellenwert von 8 für den Wolkenlayer (rechts)

Kanalfiltereffekte

Effekt 3D-Brille

Mit dem Effekt „3D-Brille“ können Sie ein einzelnes dreidimensionales Bild erstellen, indem Sie eine linke und eine rechte 3D-Ansicht miteinander kombinieren. Als Quellen für die beiden Ansichten können Sie Bilder aus 3D-Programmen oder stereoskopische Aufnahmen verwenden. Wie die Bilder angezeigt werden, hängt davon ab, mit welchem Verfahren sie erstellt wurden. So können Sie z. B. mit Hilfe des Effekts „3D-Brille“ ein Anaglyphenbild erstellen, das aus zwei leicht gegeneinander verschobenen Perspektiven desselben Motivs besteht, die in Kontrastfarben eingefärbt sind und

übereinander gelegt werden. Wenn Sie ein Anaglyphenbild erstellen möchten, müssen Sie zunächst die Ansicht kombinieren und jede Ansicht mit einer anderen Farbe einfärben. Mit Hilfe einer 3D-Brille mit roten und grünen bzw. blauen Gläsern können Sie sich das Bild dann in Stereo ansehen.



3D-Brille Effekt: „Symmetrisch Rot Blau“ aktiviert (links) und „Interlaced Oberes L Unteres R“ aktiviert (rechts)

Zur Vermeidung von Problemen bei gedrehten (gewendeten) Ansichten ist Folgendes zu beachten:

- Verwenden Sie für die Komposition und die Ausgangsbilder dieselben vertikalen Dimensionen. Ein Unterschied von einem Pixel führt zum selben Ergebnis wie das vertikale Verschieben der Position um ein Pixel.
- Verwenden Sie für die Eigenschaft „Position“ des Bilds nur ganzzahlige Werte (also statt 239,7 lieber 240).
- Wenn die Bilder für die linke und die rechte Ansicht interlaced sind, müssen sie vor Anwendung des Effekts „3D-Brille“ deinterlaced werden. Dadurch werden Falschzuordnungen der Halbbilder vermieden.
- Da der Effekt „3D-Brille“ Frames mit Interlacing erstellt, darf im Dialogfeld „Rendereinstellungen“ keine Interlacing-Option ausgewählt werden.

Legen Sie für den Effekt „3D-Brille“ die folgenden Einstellungen fest:

Linke Ansicht, Rechte Ansicht Gibt die Clips für die linke und die rechte Ansicht an. Der Effekt „3D-Brille“ muss nur auf einen Clip in einer Sequenz angewendet werden. Wenn Sie einen zweiten Clip verwenden, muss sichergestellt sein, dass beide Clips gleich groß sind. Der zweite Clip muss nicht unbedingt in der Sequenz sichtbar sein.

Konvergenzversatz Gibt an, um welchen Betrag die beiden Ansichten gegeneinander verschoben werden sollen. Mit dieser Einstellung können Sie nicht kalibrierte Kameraansichten von gerendertem Material neu ausrichten. Gerenderte Fotos oder Bilder aus 3D-Programmen sind im Allgemeinen falsch ausgerichtet und müssen mit einem negativen Wert für „Konvergenzversatz“ korrigiert werden. Wenn das Originalfootage bereits mit einem Konvergenzversatz aufgenommen wurde, brauchen Sie diesen Wert nicht zu ändern. Die Einrichtung von Keyframes für diesen Wert kann zu einer fehlerhaften Animation führen.

Links-Rechts tauschen Tauscht die linke Ansicht mit der rechten aus.

3D-Ansicht Gibt an, welcher Rendermodus zum Kombinieren der Ansichten verwendet werden soll.

- **Stereo Paar** Skaliert die beiden Bilder so, dass sie nebeneinander in den Begrenzungsrahmen des Effekts passen. Aktivieren Sie „Links-Rechts tauschen“, um eine Kreuzblickansicht zu erstellen. Wenn Sie „Stereo Paar“ auswählen, wird die Option „Konvergenzversatz“ deaktiviert.
- **Interlaced Oberes L Unteres R** Kombiniert das obere (erste) Feld aus der linken Ansicht mit dem unteren (zweiten) Feld aus der rechten Ansicht und erstellt so entweder einen einzelnen Interlaced-Frame oder eine Folge von Interlaced-Frames. Verwenden Sie diese Option, wenn das Ergebnis mit polarisierten oder LCD-Shutter-Brillen betrachtet werden soll. Aktivieren Sie „Links-Rechts tauschen“, um die Felder in der Ansicht zu tauschen.
- **Rot Grün LR** Färbt unter Verwendung der Luminanzwerte der jeweiligen Bilder die rechte Ansicht rot und die linke Ansicht grün ein.
- **Rot Blau LR** Färbt unter Verwendung der Luminanzwerte der jeweiligen Bilder die rechte Ansicht rot und die linke Ansicht blau ein.
- **Symmetrisch Rot Grün LR** Entspricht „Rot Grün LR“, führt aber zusätzlich einen Farbausgleich durch, um Schattenbildung oder Geisterartefakte, die durch das Durchscheinen von Ansichten entstehen können, zu vermeiden. Bei einem hohen Wert reduziert sich der Gesamtkontrast des Bildes.
- **Symmetrisch Rot Blau LR** Entspricht „Rot Blau LR“, führt aber ebenfalls zusätzlich einen Farbausgleich durch, um Schatten- oder Geistereffekte zu vermeiden.

- **Symmetrisch Farbig Rot Blau** Konvertiert den Clip unter Verwendung der ursprünglichen RGB-Kanäle des Clips in eine 3D-Ansicht. Dabei bleiben die Originalfarben des Clips erhalten, aber es kann zu Schattenbildung oder Geisterartefakten kommen. Diese Effekte können Sie reduzieren, indem Sie den Wert für „Symmetrie“ ändern oder die Sättigung des Bildes verringern und dann den Effekt „3D-Brille“ anwenden. Wenn Sie CG-Bilder verwenden, sollten Sie den Schwarzwert beider Ansichten erhöhen, bevor Sie den Effekt zuweisen.

Ausgleich Gibt das Ausmaß der Wirksamkeit der Symmetrisch-Optionen unter „3D-Ansicht“ an. Mit dieser Einstellung können Sie die Schattenbildung und etwaige Geisterartefakte (Ghosting) reduzieren. Standardmäßig legt „3D-Brille“ bei Wahl der Option „Symmetrisch Farbig Rot Blau“ für „Symmetrie“ den Idealwert fest: Wenn Sie für „Symmetrie“ 0,0 festlegen, erstellt „3D-Brille“ keine 3D-Tiefe. Wird ein zu hoher Wert für „Symmetrie“ festgelegt, ist das Ausgabeergebnis sehr stark gesättigt.

Rote, blaue und grüne Gläser

Wenn Sie mit roten und blauen Bildern arbeiten, erscheint die blaue Farbe in Rot/Blau-Brillen nicht als Blau, sondern als Zyan. Rot und Zyan sind Komplementärfarben, die das beste Trennungsergebnis erzielen, da sie einander effizienter herausfiltern können. Bei der Verwendung von Rot/Grün-Bildern kann es vorkommen, dass das Grün nicht so leuchtend ist wie das Rot. Wenn Sie die Bilder jedoch durch eine Rot/Grün-Brille betrachten, erhalten Sie ein gleichmäßiges Ergebnis, da Grün einen höheren Luminanzwert als Rot hat.

Geisterartefakte

Geisterartefakte entstehen, wenn die Luminanzwerte einer Farbe diejenigen einer anderen Farbe so weit übersteigen, dass Sie die erste Farbe durch das falsche Glas der Anaglyphenbrille sehen. So wird z. B. ein zu großer Luminanzwert für Rot durch das blaue Brillenglas sichtbar. Wenn Sie den Wert für „Symmetrie“ ändern, sollten Sie das Ergebnis am endgültigen Ausgabemedium testen. Wird der Symmetrie-Wert zu hoch angesetzt, kann ein umgekehrter Schatten entstehen.

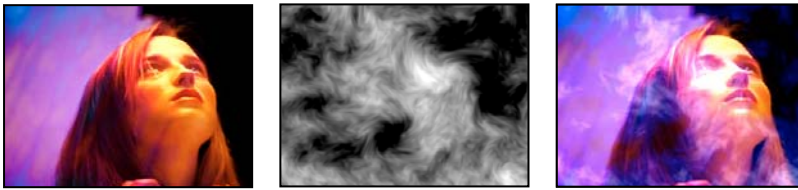
Effekt Arithmetik

Der Effekt „Arithmetik“ führt verschiedene, einfache, mathematische Operationen mit den Rot-, Grün- und Blaukanälen eines Clips durch.

Operator Gibt an, welche mathematische Operation zwischen dem für die einzelnen Kanäle angegebenen Wert und dem vorhandenen Wert für diesen Kanal für jedes einzelne Pixel im Bild durchgeführt werden soll:

- **„Und“, „Oder“ und „Exklusiv-Oder“** Diese Operatoren weisen bitweise logische Kombinationen des angegebenen Wertes zu.
- **„Addieren“, „Subtrahieren“ und „Differenz“** Mit diesen Operatoren werden mathematische Grundoperationen unter Verwendung des angegebenen Wertes durchgeführt.
- **„Maximum“ und „Minimum“** Diese Operatoren wählen alle Pixel im Farbkanal aus, die kleiner bzw. größer als der angegebene Wert sind und verwenden diesen als angegebenen Wert.
- **„Größere ausblenden“ und „Kleinere ausblenden“** Blenden den Kanal überall dort aus, wo der Kanalwert größer bzw. kleiner ist als der angegebene Wert.
- **Schwellenwert** Blendet den Kanal aus, wenn sich der Kanalwert unterhalb des angegebenen Wertes befindet. Liegt der Kanalwert über dem Wert, wird der Kanal eingeblendet.
- **Multiplizieren** Multipliziert für jedes Pixel im Bild den für jeden Kanal angegebenen Wert mit dem bestehenden Wert dieses Kanals. Die dadurch erzeugte Farbe ist dunkler.
- **Negativ multiplizieren** Multipliziert für jedes Pixel im Bild den für jeden Kanal angegebenen negativen Wert mit dem bestehenden Wert dieses Kanals. Die dadurch erzeugte Farbe ist heller.

Ergebnis beschneiden Sorgt dafür, dass die Funktionen keine Farbwerte erstellen, die den gültigen Bereich übersteigen. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, kann es passieren, dass einige Farbwerte von „ein“ auf „aus“ (oder umgekehrt) umschalten.



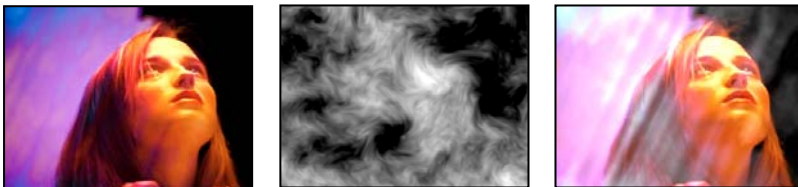
Arithmetik Effekt: Originalbilder (links und Mitte) und mit dem Effekt „Arithmetik“ (rechts)

Effekt Überblenden

Durch diesen Effekt werden zwei Clips überblendet, unter Verwendung eines von fünf Modi. Standardmäßig wird für das Überblenden zwischen zwei Clips der Crossfade-Modus verwendet. Das Originalbild wird dabei ausgeblendet, während das neue Bild eingeblendet wird. Nachdem Sie Clips unter Verwendung dieses Effekts überblendet haben, deaktivieren Sie den Clip, den Sie im Menü „ÜberblendungsEbene“ ausgewählt haben, indem Sie den Clip und anschließend „Clip“ > „Aktivieren“ wählen.

Effekt Berechnungen

Der Effekt „Berechnungen“ kombiniert die Kanäle eines Clips mit denen eines anderen Bildes.



Berechnungen Effekt: Originalbilder (links und Mitte) und mit dem Effekt „Berechnungen“ (rechts)

Legen Sie für den Effekt „Berechnungen“ die folgenden Einstellungen fest:

Eingabekanal Gibt den Clip an, der extrahiert und mit dem Originalclip überblendet werden soll:

- **RGBA** Zeigt alle Kanäle normal an.
- **Grau** Zeigt die Luminanz des originalen RGBA-Bildes an.
- **Rot/Grün/Blau/Alpha** Konvertiert alle Kanäle auf den Wert des angegebenen Kanals.

Eingabe umkehren Kehrt den Clip um, bevor der Effekt die angegebenen Kanalinformationen extrahiert.

Zweite Ebene Gibt die Videospur an, mit dem der Effekt „Berechnungen“ den Originalclip überblenden soll.

Kanal zweite Ebene Gibt den Kanal an, der mit den Eingabekanälen überblendet werden soll.

Deckkraft zweite Ebene Gibt die Transparenz der zweiten Ebene an.

Zweite Ebene umkehren Kehrt die zweite Ebene um, bevor der Effekt die angegebenen Kanalinformationen extrahiert und die Überblendung berechnet.

Zweite Ebene auf Ebenengröße skalieren Skaliert die zweite Ebene vor dem Überblenden auf die Größe der Originalebene. Wenn Sie diese Option nicht aktivieren, positioniert der Effekt „Berechnungen“ die zweite Ebene in der Mitte der Originalebene und beschneidet sie so, dass sie der Größe der Effektebene entspricht.

Modus Gibt die für das Mischen von Originalclip und zweiter Ebene zu verwendende Füllmethode an.

Transparenz erhalten Sorgt dafür, dass der Alphakanal des betreffenden Clips nicht geändert wird.

Effekt Cineon-Konverter

Der Effekt „Cineon-Konverter“ ermöglicht Ihnen eine weitgehende Steuerung bei Farbkonvertierungen von Cineon-Frames. In Adobe Premiere Pro können Sie mit Hilfe der Optionen des Effekts „Cineon-Konverter“ die Farbe in einer Cineon-Datei konvertieren. Importieren Sie zur Verwendung des Effekts „Cineon-Konverter“ eine Cineon-Datei und

fügen Sie den Clip einer Sequenz hinzu. Dann können Sie den Effekt „Cineon-Konverter“ auf den Clip anwenden und die Farbgebung exakt einstellen. Gleichzeitig können Sie sich die Ergebnisse im Programmmonitor ansehen. Richten Sie Keyframes ein, um Änderungen an den Farbtönen über die Zeit anzupassen. Verwenden Sie die Keyframe-Interpolation und die Ease-Griffpunkte, damit auch die ungleichmäßigsten Beleuchtungsveränderungen präzise angepasst werden können. Sie können die Datei auch in ihrem Standardzustand belassen und den Konvertierer verwenden.

Die 10 Daten-Bit der Cineon-Kanäle erleichtern die Verfeinerung wichtiger Farbbereiche unter Beibehaltung der globalen Farbbalance. Wenn Sie den Bereich vorsichtig festlegen, können Sie eine Version des Bildes erstellen, die dem Original täuschend ähnlich sieht.

Legen Sie für den Effekt „Cineon-Konverter“ die folgenden Einstellungen fest:

Konvertierungstyp Gibt an, wie die Cineon-Datei konvertiert wird:

- **Log zu Linear** Konvertiert einen logarithmischen 8-Bit-Nicht-Cineon-Clip, den Sie als Cineon-Clip rendern möchten.
- **Linear zu Log** Konvertiert einen Clip, der über einen linearen 8-Bit-Stellvertreter für eine Cineon-Datei verfügt, in einen logarithmischen 8-Bit-Clip. Dabei entsprechen die Anzeigecharakteristika denjenigen der ursprünglichen Cineon-Datei.
- **Log zu Log** Ermittelt logarithmische 8- bzw. 10-Bit-Cineon-Dateien, wenn Sie versuchen, diese als logarithmische 8-Bit-Stellvertreter zu rendern.

Schwarzwert für 10-Bit Gibt den Schwarzwert (minimale Dichte) für die Konvertierung eines logarithmischen 10-Bit-Cineon-Clips an.

Interner Schwarzwert Gibt den Schwarzwert an, der in Adobe Premiere Pro für den Clip verwendet werden soll.

Weißwert für 10-Bit Gibt den Weißwert (maximale Dichte) für die Konvertierung eines logarithmischen 10-Bit-Cineon-Clips an.

Interner Weißwert Gibt den Weißwert an, der in Adobe Premiere Pro für die Ebene verwendet werden soll.

Gamma Gibt den Wert von Mitteltönen an.

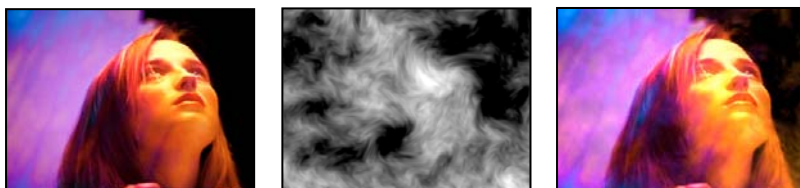
Glanzlicht-Ausstrahlung Gibt den Ausstrahlungswert an, der zur Korrektur heller Glanzlichter verwendet werden soll.

So steuern Sie die Farbbalance von Cineon-Dateien

- 1 Importieren Sie die Cineon-Datei in Ihr Projekt und fügen Sie ihn einer Sequenz hinzu.
- 2 Wählen Sie die Cineon-Clipdatei im Schnittfenster aus.
- 3 Ziehen Sie aus der Kanalablage im Effektefenster den Effekt „Cineon-Konverter“ auf den Videoeffektebereich der Effekteinstellungen bzw. auf den Cineon-Clip im Schnittfenster.
- 4 Wählen Sie einen Konvertierungstyp aus.
- 5 Ändern Sie den Schwarzwert, indem Sie den „Schwarzwert für 10-Bit“-Schieberegler nach rechts oder links ziehen.
- 6 Ändern Sie den Weißwert, indem Sie den „Weißwert für 10-Bit“-Schieberegler nach links oder rechts ziehen. (Wenn der Rest des Bildes nach dem Anpassen der hellsten Bereiche zu dunkel erscheint, verwenden Sie den Regler „Glanzlicht-Ausstrahlung“, um diese hellen Glanzlichter zu korrigieren.)
- 7 Ändern Sie die Mitteltöne, indem Sie den „Gamma“-Regler nach links ziehen, um die Mitteltöne abzdunkeln, oder nach rechts, um diese aufzuhellen.
- 8 Wenn Glanzlichter als weiße Flecke erscheinen, ziehen Sie den Regler „Glanzlicht-Ausstrahlung“ nach rechts, bis die gewünschten Details sichtbar werden. Bei Bildern mit hohem Kontrast sind unter Umständen hohe Ausstrahlungswerte erforderlich.

CEbenenübergreifende Berechnung Effekt

Beim Effekt „Ebenenübergreifende Berechnung“ wird die Ebene, auf die der Effekt angewendet wird, mathematisch mit einer anderen Ebene kombiniert. Dieser Effekt hat lediglich die Aufgabe, die Kompatibilität mit Projekten zu gewährleisten, die in früheren Versionen von After Effects erstellt wurden und den Effekt „Ebenenübergreifende Berechnung“ verwenden. In den meisten Fällen ist das Arbeiten mit Füll-Ebenenmodi effektiver als das Anwenden des Effekts „Ebenenübergreifende Berechnung“.



Ebenenübergreifende Berechnung Effekt: Originalbilder (links und Mitte) und mit dem Effekt „Ebenenübergreifende Berechnung“ (rechts)

Legen Sie für den Effekt „Ebenenübergreifende Berechnung“ die folgenden Einstellungen fest:

Zweite Quellebene Gibt an, welche Videospur im Rahmen der angegebenen Operation zusammen mit der aktuellen Ebene verwendet werden soll.

Operator Gibt an, welche Operation auf die beiden Ebenen angewendet werden soll.

Kanäle Gibt an, auf welche Kanäle der Effekt angewendet werden soll.

Überlauf Gibt an, wie Pixelwerte behandelt werden sollen, die außerhalb des zulässigen Bereichs liegen:

- **Beschneiden** Zeigt an, dass die Werte auf den zulässigen Bereich beschränkt sind.
- **Rest bilden** Zeigt an, dass die Werte, die über den zulässigen Bereich hinausgehen, vollständig aktiviert oder vollständig deaktiviert werden.
- **Skalierung** Berechnet den maximalen und den minimalen Wert und skaliert die Ergebnisse von diesem vollständigen Bereich auf den Bereich der zulässigen Werte.

Ebene auf Ebenengröße skalieren Skaliert die zweite Ebene so, dass sie der Größe der aktuellen Ebene (Breite und Höhe) angepasst wird. Wenn diese Option deaktiviert ist, wird die zweite Ebene unter Verwendung der aktuellen Größe ihrer Quelle platziert und an der oberen linken Ecke der Quellebene ausgerichtet.

Mit Original mischen Passt die Deckkraft der zweiten Quellebene so an, dass es zu einer Überblendung mit der Originalebene kommt.

Effekt Umkehren

Mit dem Effekt „Umkehren (Video)“ werden die Farbinformationen eines Bilds invertiert. Der Effekt „Umkehren“ verfügt über die folgenden Einstellungen:

Kanal Legt fest, welche Kanäle umgekehrt werden. Jede Elementgruppe hat einen bestimmten Farbraum, wobei entweder das gesamte Bild in diesem Farbraum oder nur ein einzelner Kanal invertiert werden kann.

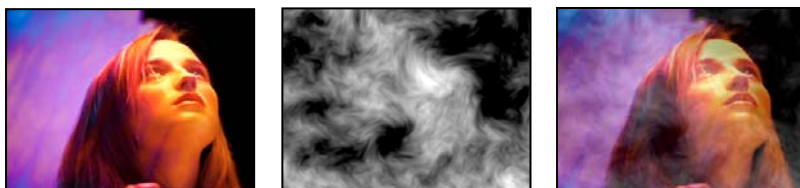
- **RGB/Rot/Grün/Blau** Verwendet alle drei additiven Farbkanäle Rot, Grün und Blau oder einen einzelnen Farbkanal, um die invertierten Bereiche des Bilds anzugeben.
- **FHS/Farbton/Helligkeit/Sättigung** Verwendet die drei berechneten Farbkanäle Farbton, Helligkeit und Sättigung oder einen berechneten Farbkanal, um die invertierten Bereiche des Bilds anzugeben.
- **YUV/Luminanz/[Y]|V [R-Y]|U [B-Y]** Verwendet den Farbraum für NTSC-Luminanz und Chrominanz (wobei „Y“ das Luminanzsignal und „U“ und „V“ die Chrominanzsignale für „phasengleich“ und „Quadratur“ sind) oder die einzelnen Komponenten des Farbraums, um die invertierten Bereiche des Bilds anzugeben.
- **Alpha** Kehrt den Alphakanal des Bilds um. Der Alphakanal ist kein Farbraum.

Mit Original mischen Kombiniert das invertierte Bild mit dem Original. Dem invertierten Bild kann eine Überblendung zugewiesen werden.

Matte festlegen (Effekt)

Der Effekt „Matte festlegen“ ersetzt den Alphakanal (Matte) eines Clips durch einen Kanal aus einem Clip in einer anderen Videospur. Dadurch kann der Effekt einer bewegten Maske (Traveling Matte) erzeugt werden.

Hinweis: Der Effekt „Matte festlegen“ stammt ursprünglich aus After Effects und sollte nur die Kompatibilität mit Projekten sicherstellen, die in früheren Versionen von After Effects unter Verwendung dieses Effekts erstellt wurden.



Matte festlegen Effekt: Originalbilder (links und Mitte) und mit dem Effekt „Matte festlegen“ (rechts)

Um mit dem Effekt „Maske festlegen“ eine bewegte Maske zu erzeugen, erstellen Sie eine Sequenz mit zwei überlappenden Clips auf unterschiedlichen Videospuren. Wenden Sie den Effekt „Maske festlegen“ auf einen der Clips an und geben Sie an, welcher Clip die Ersatzmaske bereitstellt. Sie können den Effekt „Matte festlegen“ zwar für bewegte Masken verwenden, solche Masken lassen sich jedoch einfacher und schneller unter Verwendung des Effekts „Bewegte Maske“ erstellen.

Legen Sie für den Effekt „Matte festlegen“ die folgenden Einstellungen fest:

Matte verwenden aus Ebene Gibt die Videospur an, die den als Ersatzmaske zu verwendenden Clip enthält. Sie können eine beliebige Videospur in der Sequenz angeben.

Für Matte verwenden Gibt an, welcher Kanal des angegebenen Clips als Matte verwendet werden soll.

Matte umkehren Kehrt die Transparenzwerte der Matte um.

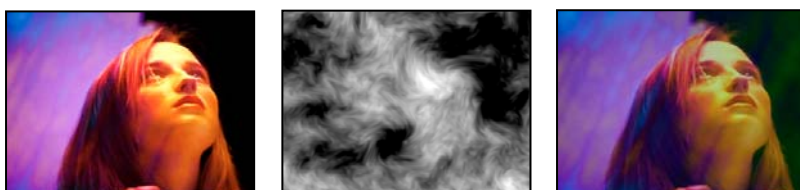
Matte auf Ebenengröße skalieren Passt die Größe des ausgewählten Clips so an, dass sie der Größe des aktuellen Clips entspricht. Wenn diese Option deaktiviert ist, wird der als Maske zu verwendende Clip in der Mitte des ersten Clips positioniert.

Matte mit Original kombinieren Kombiniert die neue Matte mit dem aktuellen Clip, anstatt diesen zu ersetzen. Das Bild ist daraufhin nur noch an den Stellen sichtbar, an denen die aktuelle und die neue Matte gemeinsam noch über eine gewisse Deckkraft verfügen.

Matte-Ebene integrieren Integriert die neue Matte durch Vormultiplizieren in den aktuellen Clip.

Effekt Vollton-Composite

Der Effekt „Vollton-Composite“ bietet eine schnelle Möglichkeit, eine Vollton-Farbfläche mit dem davor liegenden ursprünglichen Quellclip zu kombinieren. Mit Hilfe der Einstellungen für diesen Effekt können Sie die Deckkraft des Quellclips und die Deckkraft der Farbfläche einstellen und festlegen, wie die beiden Ebenen gemischt werden sollen.



Vollton-Composite Effekt: Originalbilder (links und Mitte) und mit dem Effekt „Vollton-Composite“ (rechts)

Legen Sie für den Effekt „Vollton-Composite“ die folgenden Einstellungen fest:

Quelldeckkraft Gibt die Transparenz des Quellclips an.

Farbe Gibt den Farbton der Volltonfarbfläche an.

Deckkraft Gibt an, welche Volltonfarbe mit dem Quellclip kombiniert werden soll.

Modus Gibt die Füllmethode an, mit der der Effekt den Originalclip und die neue Volltonfarbe miteinander kombinieren soll.

Farbkorrektureffekte

Effekt Schnelle Farbkorrektur

Mit dem Effekt „Schnelle Farbkorrektur“ kann über die Einstellungen für Farbton und Sättigung die Farbe eines Clips angepasst werden. Der Effekt verfügt auch über Tonwerteinstellungen zum Anpassen der Intensitätswerte von Bildschatten, Mitteltönen und Glanzlichtern. Dieser Effekt empfiehlt sich für einfache Farbkorrekturen, die im Programmmonitor schnell in der Vorschau angezeigt werden.

Der Effekt „Schnelle Farbkorrektur“ verfügt über die folgenden Einstellungen:

Ausgabe Hiermit können Sie Anpassungen im Programmmonitor als Endergebnis (Composite), Tonwertanpassungen (Luminanz) oder Anzeige der Alphamaske (Maske) ansehen.

Geteilte Ansicht anzeigen Zeigt den linken oder oberen Teil des Bilds in der korrigierten Ansicht und den rechten oder unteren Teil des Bilds in der unkorrigierten Ansicht an.

Layout Legt fest, ob die Bilder der geteilten Ansicht nebeneinander (horizontal) oder untereinander (vertikal) angeordnet sind.

Geteilte Ansicht (Prozent) Passt die Größe der korrigierten Ansicht an. Die Standardeinstellung ist „50%“.

Weißer Punkt Weist einem Bild eine Weißbalance zu, indem mit dem Pipettenwerkzeug eine Zielfarbe im Bild oder auf dem Desktop ausgewählt wird. Sie können auch auf ein Farbfeld klicken, um das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ zu öffnen und eine Farbe für die Weißbalance zu definieren.

Farbtonausgleich und Winkel Steuert mit Hilfe eines Farbrads Farbton- und Sättigungsanpassungen. Ein kreisförmiges Symbol bewegt sich um den Mittelpunkt des Rads und steuert die Farbtonumsetzung (UV). Ein senkrechter Griffpunkt am Symbol steuert die Ausgleichsstärke, durch die die relative Rauheit oder Feinheit der Einstellung beeinflusst wird. Der äußere Ring des Rads steuert die Farbtondrehung.



Anpassungen am Farbtonausgleich und -winkel können im Vektorbereich angesehen werden.

Farbtonwinkel Steuert die Farbtondrehung. Der Standardwert ist 0. Negative Werte drehen das Farbrad nach links, und positive Werte drehen es nach rechts.

Ausgleichsstärke Steuert das durch den Ausgleichswinkel bestimmte Ausmaß der Farbbalancekorrektur.

Ausgleichsverstärkung Passt die Helligkeitswerte durch Multiplikation an, so dass hellere Pixel mehr betroffen sind als dunklere Pixel.

Ausgleichswinkel Steuert die Farbtonumsetzung.

Sättigung Passt den Farbsättigungsgrad des Bildes an. Der Standardwert ist 100, die Farben werden dadurch nicht geändert. Werte unter 100 verringern die Sättigung, bei 0 ist jede Farbe vollständig entfernt. Durch Werte über 100 wird eine höhere Farbsättigung erzielt.

Automatischer Schwarz-Tonwert Hiermit erhöhen Sie den Schwarz-Tonwert in einem Clip, so dass die dunkelsten Tonwerte über 7,5 IRE liegen. Ein Teil des Schattens wird dabei entfernt und die dazwischen liegenden Pixelwerte werden gleichmäßig verteilt. Durch den automatischen Schwarz-Tonwert werden die Schatten in einem Bild heller.

Auto-Kontrast Hiermit wenden Sie den automatischen Schwarz-Tonwert und den automatischen Weiß-Tonwert gleichzeitig an. Die Lichter werden so dunkler und die Schatten heller.

Automatischer Weiß-Tonwert Hiermit reduzieren Sie den Weiß-Tonwert in einem Clip, so dass die niedrigsten Werte nicht über 100 IRE liegen. Ein Teil der Lichter wird dabei entfernt und die dazwischen liegenden Pixelwerte werden gleichmäßig verteilt. Durch den automatischen Weiß-Tonwert werden die Lichter in einem Bild dunkler.

Schwarz-Tonwert, Grau-Tonwert, Weiß-Tonwert Legt den Tonwert für die dunkelsten Schatten, mittleren Grautöne und die hellsten Lichter fest, indem mit verschiedenen Pipettenwerkzeugen eine Zielfarbe im Bild oder auf dem Desktop ausgewählt wird. Sie können auch auf ein Farbfeld klicken, um das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ zu öffnen und den Schwarz-, Grau- und Weiß-Tonwert zu definieren.

Tonwertspreizung Die äußeren zwei Regler für die Tonwertspreizung übertragen den Schwarzpunkt und den Weißpunkt auf die Einstellungen der Regler für den Tonwertumfang. Der mittlere Regler für die Tonwertspreizung passt den Gammawert im Bild an. Er verschiebt den Mittelton und ändert die Intensitätswerte des mittleren Grautonbereichs, ohne die Lichter und Schatten wesentlich zu verändern.

Tonwertumfang Ordnet die Regler für die Tonwertspreizung des Schwarzpunkts und des Weißpunkts den angegebenen Werten zu. Standardmäßig stehen die Regler für den Tonwertumfang auf 0 und auf 255. Bei dieser Einstellung sind die Schatten vollständig schwarz und die Lichter vollständig weiß. Dadurch wird in der Standardposition der Tonwertumfangregler durch Verschieben des schwarzen Tonwertspreizungsreglers der Schattenwert dem Wert 0 und durch Verschieben des Weißpunktreglers der Lichterwert dem Wert 255 zugeordnet. Die übrigen Tonwerte werden auf Werte zwischen 0 und 255 neu verteilt. Durch diese Neuverteilung erhöht sich der Farbtonbereich und damit der Gesamtkontrast des Bilds.

Tonwertspreizung Schwarz, Tonwertspreizung Grau, Tonwertspreizung Weiß Passt die Tonwertspreizung Schwarz, Grau und Weiß für Schatten, Mitteltöne und Lichter an.

Tonwertumfang Schwarz, Tonwertumfang Weiß Passt den zugeordneten Tonwertumfang für die Tonwertspreizung Schwarz und die Tonwertspreizung Weiß für Lichter, Mitteltöne und Schatten an.

Siehe auch

„So wenden Sie die Farbkorrektureffekte an“ auf Seite 257

„Farbbalance, Winkel und Sättigung“ auf Seite 259

„Anpassen von Farbe und Luminanz“ auf Seite 255

Effekt Luminanzkorrektur

Mit dem Effekt „Luminanzkorrektur“ können Helligkeit und Kontrast in den Lichtern, Mitteltönen und Schatten eines Clips angepasst werden. Mit den Einstellungen für „Sekundäre Farbkorrektur“ kann auch der zu korrigierende Farbbereich angegeben werden.

Der Effekt „Luminanzkorrektur“ verfügt über die folgenden Einstellungen:

Ausgabe Hiermit können Sie Anpassungen im Programmmonitor als Endergebnis (Composite), Tonwertanpassungen (Luminanz), Anzeige der Alphamaske (Maske) oder als Dreitondarstellung der Schatten, Mitteltöne und Lichter (Farbtonbereich) ansehen.

Geteilte Ansicht anzeigen Zeigt den linken oder oberen Teil des Bilds in der korrigierten Ansicht und den rechten oder unteren Teil des Bilds in der unkorrigierten Ansicht an.

Layout Legt fest, ob die Bilder der geteilten Ansicht nebeneinander (horizontal) oder untereinander (vertikal) angeordnet sind.

Geteilte Ansicht (Prozent) Passt die Größe der korrigierten Ansicht an. Die Standardeinstellung ist „50%“.

Farbtonbereichdefinition Definiert den Farbtonbereich der Schatten und Lichter mit Hilfe von Einstellungen für den Schwellenwert und den Schwellenwert mit Start- oder Endabfall (Stärke). Klicken Sie auf das Dreieck, um die Einstellungen für „Farbtonbereichdefinition“ anzuzeigen. Ziehen Sie einen quadratischen Schieberegler, um die Schwellenwerte anzupassen. Ziehen Sie einen dreieckigen Schieberegler, um den Wert für die Stärke (weiche Kante) anzupassen.

Hinweis: Wählen Sie im Menü „Ausgabe“ die Option „Farbtonbereich“ aus, um beim Verschieben des Reglers „Farbtonbereichdefinition“ die verschiedenen Farbtonbereiche anzuzeigen.

Farbtonbereich Gibt an, ob die Luminanzanpassungen auf das gesamte Bild (Master), nur auf Lichter, nur auf Mitteltöne oder nur auf Schatten angewendet werden sollen.

Helligkeit Passt den Schwarz-Tonwert in einem Clip an. Diese Einstellung bewirkt, dass schwarzer Bildinhalt in einem Clip als Schwarz angezeigt wird.

Kontrast Wirkt sich auf den Bildkontrast aus, indem die Verstärkung aus dem ursprünglichen Kontrastwert des Clips angepasst wird.

Kontraststufe Legt den ursprünglichen Kontrastwert des Clips fest.

Gamma Passt die Mitteltonwerte des Bilds an, ohne die Tonwerte Schwarz und Weiß zu beeinflussen. Hiermit ändern Sie den Kontrast, ähnlich wie beim Ändern der Kurvenform für den Effekt „Luminanzkurve“. Verwenden Sie dieses Steuerelement, um Bilder anzupassen, die zu dunkel oder zu hell sind, ohne dass dabei Schattierungen und Glanzlichter verzerrt werden.

Austastwert Passt ein Bild an, indem die Pixelwerte eines Bilds um einen festen Wert verschoben werden. Verwenden Sie diese Steuerung in Verbindung mit der Verstärkungssteuerung, um die Gesamthelligkeit eines Bilds zu erhöhen.

Verstärkung Beeinflusst den Gesamtkontrast eines Bilds, indem die Helligkeitswerte durch Multiplikation angepasst werden. Der Effekt wirkt sich auf hellere Pixel stärker aus als auf dunklere.

Sekundäre Farbkorrektur Gibt den Farbbereich an, der durch den Effekt korrigiert werden soll. Sie können die Farbe anhand von Farbton, Sättigung und Luminanz definieren. Klicken Sie auf das Dreieck, um auf die Steuerelemente zuzugreifen.

Hinweis: Wählen Sie im Menü „Ausgabe“ die Option „Maske“ aus, um beim Definieren des Farbbereichs die ausgewählten Bildbereiche anzuzeigen.

Mitte Definiert die mittlere Farbe in dem angegebenen Bereich. Wählen Sie das Pipettenwerkzeug aus und klicken Sie damit auf eine Farbe auf dem Bildschirm, die dann im Farbfeld angezeigt wird. Verwenden Sie das Pipettenwerkzeug mit dem Pluszeichen, um den Farbbereich zu erweitern, bzw. das Pipettenwerkzeug mit dem Minuszeichen, um den Farbbereich einzuschränken. Sie können auch auf das Farbfeld klicken, um das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ zu öffnen und die mittlere Farbe festzulegen.

Farbton, Sättigung und Luminanz Gibt den Farbbereich an, der mit Farbton, Sättigung oder Luminanz korrigiert werden soll. Klicken Sie auf das Dreieck neben dem Optionsnamen, um zur Definition von Farbton, Sättigung oder Luminanzbereich auf die Steuerelemente für den Schwellenwert und die Stärke zuzugreifen.

Glätten Macht die Kanten des angegebenen Bereichs weniger scharf, so dass die Korrektur besser in das Originalbild überblendet wird. Je höher der Wert, umso weicher ist der Übergang.

Kantenausdünnung Macht die Kanten des angegebenen Bereichs schärfer. Die Korrektur wird so deutlicher. Je höher der Wert ist, umso schärfer sind die Kanten des angegebenen Bereichs definiert.

Farbbeschränkung umkehren Korrigiert alle Farben mit Ausnahme des Farbbereichs, den Sie mit den Einstellungen für „Sekundäre Farbkorrektur“ angegeben haben.

Siehe auch

„Anpassen von Farbe und Luminanz“ auf Seite 255

Effekt Luminanzkurve

Mit dem Effekt „Luminanzkurve“ wird mit Hilfe einer Kurvenanpassung die Helligkeit und der Kontrast eines Clips angepasst. Mit den Einstellungen für „Sekundäre Farbkorrektur“ kann auch der zu korrigierende Farbbereich angegeben werden.

Der Effekt „Luminanzkurve“ verfügt über die folgenden Einstellungen:

Ausgabe Hiermit können Sie Anpassungen im Programmmonitor als Endergebnis (Composite), Tonwertanpassungen (Luminanz) oder Anzeige der Alphamaske (Maske) ansehen.

Geteilte Ansicht anzeigen Zeigt den linken oder oberen Teil des Bilds in der korrigierten Ansicht und den rechten oder unteren Teil des Bilds in der unkorrigierten Ansicht an.

Layout Legt fest, ob die Bilder der geteilten Ansicht nebeneinander (horizontal) oder untereinander (vertikal) angeordnet sind.

Geteilte Ansicht (Prozent) Passt die Größe der korrigierten Ansicht an. Die Standardeinstellung ist „50%“.

Luminanz Ändert die Helligkeit und den Kontrast des Clips, wenn Sie die Form der Kurve verändern. Wird der Kurvenbogen nach oben gezogen, wird der Clip aufgehellt; wird er nach unten gezogen, wird der Clip abgedunkelt. Steilere

Kurvenabschnitte stellen Bildbereiche mit einem höheren Kontrast dar. Fügen Sie durch Klicken der Kurve einen Punkt hinzu, und ziehen Sie den Punkt, um die Form zu verändern. Sie können für eine Kurve maximal 16 Punkte anpassen. Wenn Sie einen Punkt entfernen möchten, ziehen Sie ihn aus dem Diagramm heraus.

Sekundäre Farbkorrektur Gibt den Farbbereich an, der durch den Effekt korrigiert werden soll. Sie können die Farbe anhand von Farbton, Sättigung und Luminanz definieren. Klicken Sie auf das Dreieck, um auf die Steuerelemente zuzugreifen.

Hinweis: Wählen Sie im Menü „Ausgabe“ die Option „Maske“ aus, um beim Definieren des Farbbereichs die ausgewählten Bildbereiche anzuzeigen.

Mitte Definiert die mittlere Farbe in dem angegebenen Bereich. Wählen Sie das Pipettenwerkzeug aus und klicken Sie damit auf eine Farbe auf dem Bildschirm, die dann im Farbfeld angezeigt wird. Verwenden Sie das Pipettenwerkzeug mit dem Pluszeichen, um den Farbbereich zu erweitern, bzw. das Pipettenwerkzeug mit dem Minuszeichen, um den Farbbereich einzuschränken. Sie können auch auf das Farbfeld klicken, um das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ zu öffnen und die mittlere Farbe festzulegen.

Farbton, Sättigung und Luminanz Gibt den Farbbereich an, der mit Farbton, Sättigung oder Luminanz korrigiert werden soll. Klicken Sie auf das Dreieck neben dem Optionsnamen, um zur Definition von Farbton, Sättigung oder Luminanzbereich auf die Steuerelemente für den Schwellenwert und die Stärke zuzugreifen.

Glätten Macht die Kanten des angegebenen Bereichs weniger scharf, so dass die Korrektur besser in das Originalbild überblendet wird. Je höher der Wert, umso weicher ist der Übergang.

Kantenausdünnung Macht die Kanten des angegebenen Bereichs schärfer. Die Korrektur wird so deutlicher. Je höher der Wert ist, umso schärfer sind die Kanten des angegebenen Bereichs definiert.

Farbbeschränkung umkehren Korrigiert alle Farben mit Ausnahme des Farbbereichs, den Sie mit den Einstellungen für „Sekundäre Farbkorrektur“ angegeben haben.

Siehe auch

„So passen Sie die Farbe und Luminanz mit Kurven an“ auf Seite 261

„Anpassen von Farbe und Luminanz“ auf Seite 255

Effekt RGB-Farbkorrektur

Mit dem Effekt „RGB-Farbkorrektur“ kann durch Anpassungen der Farbtonbereiche, die Sie für Lichter, Mitteltöne und Schatten definieren, die Farbe in einem Clip angepasst werden. Die Anpassungen der Farbtonbereiche können für jeden Farbkanal separat vorgenommen werden. Mit den Einstellungen für „Sekundäre Farbkorrektur“ kann auch der zu korrigierende Farbbereich angegeben werden.

Der Effekt „RGB-Farbkorrektur“ verfügt über die folgenden Einstellungen:

Ausgabe Hiermit können Sie Anpassungen im Programmmonitor als Endergebnis (Composite), Tonwertanpassungen (Luminanz), Anzeige der Alphamaske (Maske) oder als Dreitondarstellung der Schatten, Mitteltöne und Lichter (Farbtonbereich) ansehen.

Geteilte Ansicht anzeigen Zeigt den linken oder oberen Teil des Bilds in der korrigierten Ansicht und den rechten oder unteren Teil des Bilds in der unkorrigierten Ansicht an.

Layout Legt fest, ob die Bilder der geteilten Ansicht nebeneinander (horizontal) oder untereinander (vertikal) angeordnet sind.

Geteilte Ansicht (Prozent) Passt die Größe der korrigierten Ansicht an. Die Standardeinstellung ist „50%“.

Farbtonbereichdefinition Definiert den Farbtonbereich der Schatten und Lichter mit Hilfe von Einstellungen für den Schwellenwert und den Schwellenwert mit Start- oder Endabfall:

- **Schattenschwellenwert** Bestimmt den Farbtonbereich für Schatten.
- **Schattenstärke** Bestimmt den Farbtonbereich für Schatten mit Start- oder Endabfall.
- **Lichterschwellenwert** Bestimmt den Farbtonbereich für Lichter.

- **Lichterstärke** Bestimmt den Farbbereich für Lichter mit Start- oder Endabfall.



Wählen Sie im Menü „Ausgabe“ die Option „Farbbereich“, um beim Verschieben des Reglers „Farbbereichdefinition“ die Lichter, Mitteltöne und Schatten anzuzeigen.

Farbbereich Gibt an, ob die Farbkorrektur auf das gesamte Bild (Master), nur auf Lichter, nur auf Mitteltöne oder nur auf Schatten angewendet werden soll.

Gamma Passt die Mitteltonwerte des Bilds an, ohne die Tonwerte Schwarz und Weiß zu beeinflussen. Verwenden Sie dieses Steuerelement, um Bilder anzupassen, die zu dunkel oder zu hell sind, ohne dass dabei Schattierungen und Glanzlichter verzerrt werden.

Austastwert Passt ein Bild an, indem die Pixelwerte eines Bilds um einen festen Wert verschoben werden. Verwenden Sie diese Steuerung in Verbindung mit der Verstärkungssteuerung, um die Gesamthelligkeit eines Bilds zu erhöhen.

Verstärkung Beeinflusst den Gesamtkontrast eines Bilds, indem die Helligkeitswerte durch Multiplikation angepasst werden. Der Effekt wirkt sich auf hellere Pixel stärker aus als auf dunklere.

RGB Hiermit können Sie die Mitteltonwerte, den Kontrast und die Helligkeit für jeden Farbkanal gesondert anpassen. Klicken Sie auf das Dreieck, um die Optionen zum Einstellen von Gamma, Austastwert und Verstärkung für jeden Kanal einzublenden.

- **Rot Gamma, Grün Gamma und Blau Gamma** Passt die Mitteltonwerte des roten, grünen oder blauen Kanals an, ohne die Schwarz- und Weißwerte zu beeinflussen.

- **Rot Austastwert, Grün Austastwert und Blau Austastwert** Passt die Tonwerte im roten, grünen oder blauen Kanal an, indem den Pixelwerten des Kanals ein fester Wert hinzugefügt wird. Verwenden Sie diese Steuerung in Verbindung mit der Verstärkungssteuerung, um die Gesamthelligkeit des Kanals zu erhöhen.

- **Rot Verstärkung, Grün Verstärkung und Blau Verstärkung** Passt die Helligkeitswerte des roten, grünen oder blauen Kanals durch Multiplikation an, so dass hellere Pixel mehr betroffen sind als dunklere Pixel.

Sekundäre Farbkorrektur Gibt den Farbbereich an, der durch den Effekt korrigiert werden soll. Sie können die Farbe anhand von Farbbton, Sättigung und Luminanz definieren. Klicken Sie auf das Dreieck, um auf die Steuerelemente zuzugreifen.

Hinweis: Wählen Sie im Menü „Ausgabe“ die Option „Maske“ aus, um beim definieren des Farbbereichs die ausgewählten Bildbereiche anzuzeigen.

Mitte Definiert die mittlere Farbe in dem angegebenen Bereich. Wählen Sie das Pipettenwerkzeug aus und klicken Sie damit auf eine Farbe auf dem Bildschirm, die dann im Farbfeld angezeigt wird. Verwenden Sie das Pipettenwerkzeug mit dem Pluszeichen, um den Farbbereich zu erweitern, bzw. das Pipettenwerkzeug mit dem Minuszeichen, um den Farbbereich einzuschränken. Sie können auch auf das Farbfeld klicken, um das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ zu öffnen und die mittlere Farbe festzulegen.

Farbbton, Sättigung und Luminanz Gibt den Farbbereich an, der mit Farbbton, Sättigung oder Luminanz korrigiert werden soll. Klicken Sie auf das Dreieck neben dem Optionsnamen, um zur Definition von Farbbton, Sättigung oder Luminanzbereich auf die Steuerelemente für den Schwellenwert und die Stärke zuzugreifen.

Glätten Macht die Kanten des angegebenen Bereichs weniger scharf, so dass die Korrektur besser in das Originalbild überblendet wird. Je höher der Wert, umso weicher ist der Übergang.

Kantenausdünnung Macht die Kanten des angegebenen Bereichs schärfer. Die Korrektur wird so deutlicher. Je höher der Wert ist, umso schärfer sind die Kanten des angegebenen Bereichs definiert.

Farbbeschränkung umkehren Korrigiert alle Farben mit Ausnahme des Farbbereichs, den Sie mit den Einstellungen für „Sekundäre Farbkorrektur“ angegeben haben.

Siehe auch

„So wenden Sie die Farbkorrektureffekte an“ auf Seite 257

„Anpassen von Farbe und Luminanz“ auf Seite 255

Effekt RGB-Kurven

Der Effekt „RGB-Kurven“ passt mit Hilfe von Kurvenanpassungen für jeden Kanal die Farbe eines Clips an. Mit jeder Kurve können bis zu 16 verschiedene Punkte im Farbbereich eines Bilds angepasst werden. Mit den Einstellungen für „Sekundäre Farbkorrektur“ kann auch der zu korrigierende Farbbereich angegeben werden.

Der Effekt „RGB-Kurven“ verfügt über die folgenden Einstellungen:

Ausgabe Hiermit können Sie Anpassungen im Programmmonitor als Endergebnis (Composite), Tonwertanpassungen (Luminanz), Anzeige der Alphamaske (Maske) oder als Dreitondarstellung der Schatten, Mitteltöne und Lichter (Farbbereich) ansehen.

Geteilte Ansicht anzeigen Zeigt einen Teil des Bilds in der korrigierten Ansicht und den anderen Teil des Bilds in der unkorrigierten Ansicht an.

Layout Legt fest, ob die Bilder der geteilten Ansicht nebeneinander (horizontal) oder untereinander (vertikal) angeordnet sind.

Geteilte Ansicht (Prozent) Passt die Größe der korrigierten Ansicht an. Die Standardeinstellung ist „50%“.

Master Ändert die Helligkeit und den Kontrast aller Kanäle, wenn Sie die Form der Kurve verändern. Wird der Kurvenbogen nach oben gezogen, wird der Clip aufgehellt; wird er nach unten gezogen, wird der Clip abgedunkelt. Steilere Kurvenabschnitte stellen Bildbereiche mit einem höheren Kontrast dar. Fügen Sie durch Klicken der Kurve einen Punkt hinzu, und ziehen Sie den Punkt, um die Form zu verändern. Sie können einer Kurve maximal 16 Punkte hinzufügen. Wenn Sie einen Punkt entfernen möchten, ziehen Sie ihn aus dem Diagramm heraus.

Rot, Grün und Blau Ändert die Helligkeit und den Kontrast des roten, grünen oder blauen Kanals, wenn Sie die Form der Kurve verändern. Wird der Kurvenbogen nach oben gezogen, wird der Kanal aufgehellt; wird er nach unten gezogen, wird der Kanal abgedunkelt. Steilere Kurvenabschnitte stellen Kanalbereiche mit einem höheren Kontrast dar. Fügen Sie durch Klicken der Kurve einen Punkt hinzu, und ziehen Sie den Punkt, um die Form zu verändern. Sie können für eine Kurve maximal 16 Punkte anpassen. Wenn Sie einen Punkt entfernen möchten, ziehen Sie ihn aus dem Diagramm heraus.

Sekundäre Farbkorrektur Gibt den Farbbereich an, der durch den Effekt korrigiert werden soll. Sie können die Farbe anhand von Farbton, Sättigung und Luminanz definieren. Klicken Sie auf das Dreieck, um auf die Steuerelemente zuzugreifen.

Hinweis: Wählen Sie im Menü „Ausgabe“ die Option „Maske“ aus, um beim Definieren des Farbbereichs die ausgewählten Bildbereiche anzuzeigen.

Mitte Definiert die mittlere Farbe in dem angegebenen Bereich. Wählen Sie das Pipettenwerkzeug aus und klicken Sie damit auf eine Farbe auf dem Bildschirm, die dann im Farbfeld angezeigt wird. Verwenden Sie das Pipettenwerkzeug mit dem Pluszeichen, um den Farbbereich zu erweitern, bzw. das Pipettenwerkzeug mit dem Minuszeichen, um den Farbbereich einzuschränken. Sie können auch auf das Farbfeld klicken, um das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ zu öffnen und die mittlere Farbe festzulegen.

Farbton, Sättigung und Luminanz Gibt den Farbbereich an, der mit Farbton, Sättigung oder Luminanz korrigiert werden soll. Klicken Sie auf das Dreieck neben dem Optionsnamen, um zur Definition von Farbton, Sättigung oder Luminanzbereich auf die Steuerelemente für den Schwellenwert und die Stärke zuzugreifen.

Glätten Macht die Kanten des angegebenen Bereichs weniger scharf, so dass die Korrektur besser in das Originalbild überblendet wird. Je höher der Wert, umso weicher ist der Übergang.

Kantenausdünnung Macht die Kanten des angegebenen Bereichs schärfer. Die Korrektur wird so deutlicher. Je höher der Wert ist, umso schärfer sind die Kanten des angegebenen Bereichs definiert.

Farbbeschränkung umkehren Korrigiert alle Farben mit Ausnahme des Farbbereichs, den Sie mit den Einstellungen für „Sekundäre Farbkorrektur“ angegeben haben.

Siehe auch

„So passen Sie die Farbe und Luminanz mit Kurven an“ auf Seite 261

„Anpassen von Farbe und Luminanz“ auf Seite 255

Effekt Dreiwege-Farbkorrektur

Mit dem Effekt „Dreiwege-Farbkorrektur“ können Sie feinere Korrekturen vornehmen, indem Sie den Farbton, die Sättigung und die Helligkeit eines Clips für Schatten, Mitteltöne und Lichter anpassen. Der Effekt verfügt über ein Histogramm zur Anzeige der Bildluminanz. Sie können Ihre Anpassungen noch stärker verfeinern, indem Sie mit den Einstellungen für „Sekundäre Farbkorrektur“ den zu korrigierenden Farbbereich angeben.

Der Effekt „Dreiwege-Farbkorrektur“ verfügt über die folgenden Einstellungen:

Ausgabe Hiermit können Sie Anpassungen im Programmmonitor als Endergebnis (Composite), Tonwertanpassungen (Luminanz), Anzeige der Alphamaske (Maske) oder als Dreitondarstellung der Schatten, Mitteltöne und Lichter (Farbtonbereich) ansehen.

Geteilte Ansicht anzeigen Zeigt einen Teil des Bilds in der korrigierten Ansicht und den anderen Teil des Bilds in der unkorrigierten Ansicht an.

Layout Legt fest, ob die Bilder der geteilten Ansicht nebeneinander (horizontal) oder untereinander (vertikal) angeordnet sind.

Geteilte Ansicht (Prozent) Passt die Größe der korrigierten Ansicht an. Die Standardeinstellung ist „50%“.

Schwarzbalance, Graubalance, Weißbalance Weist einem Clip eine Schwarz-, Grau- oder Weißbalance zu. Wählen Sie mit den Pipettenwerkzeugen eine Zielfarbe im Bild aus oder verwenden Sie das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“.

Farbtonbereichdefinition Definiert den Farbtonbereich der Schatten, Mitteltöne und Lichter in einem Clip. Ziehen Sie die quadratischen Schieberegler, um die Schwellenwerte anzupassen. Ziehen Sie die dreieckigen Schieberegler, um die Stärke (weiche Kante) anzupassen.



Wählen Sie im Menü „Ausgabe“ die Option „Farbtonbereich“, um beim Verschieben des Reglers „Farbtonbereichdefinition“ die Lichter, Mitteltöne und Schatten anzuzeigen.

Schattenschwellenwert, Schattenstärke, Lichterschwellenwert, Lichterstärke Definiert den Schwellenwert und die Stärke der Schatten, Mitteltöne und Lichter in einem Clip. Geben Sie Werte ein, oder klicken Sie auf das Dreieck neben dem Optionsnamen und ziehen Sie den Schieberegler.

Farbtonbereich Wählen Sie einen über die Steuerelemente für Farbtonwinkel, Ausgleichsstärke, Ausgleichsverstärkung, Ausgleichswinkel, Sättigung und Tonwertkorrektur angepassten Farbtonbereich aus. Die Standardeinstellung ist „Lichter“. Weitere Optionen im Einblendmenü sind „Master“, „Schatten“ und „Mitteltöne“.

Hinweis: Sie können die drei Farbtonbereiche auch nach der Auswahl einer Option im Menü „Farbtonbereich“ mit den Farbrädern anpassen.

Dreiwege-Farbtonausgleich und Winkel Steuert Farbton- und Sättigungsanpassungen mit Hilfe von drei Farbrädern für Schatten (linkes Rad), Mitteltöne (mittleres Rad) und Lichter (rechtes Rad). Bei Auswahl von „Master“ im Einblendmenü „Farbtonbereich“ wird ein einzelnes Masterrad angezeigt. Ein kreisförmiges Symbol bewegt sich um den Mittelpunkt des Rads und steuert die Farbtonumsetzung (UV). Ein senkrechter Griffpunkt am Symbol steuert die Ausgleichsstärke, durch die die relative Rauheit oder Feinheit der Einstellung beeinflusst wird. Der äußere Ring des Rads steuert die Farbtöndrehung.

Lichter/Mittelton/Schatten-Farbtonwinkel Steuert die Farbtöndrehung in den Lichtern, Mitteltönen und Schatten. Der Standardwert ist 0. Negative Werte drehen das Farbrad nach links, und positive Werte drehen es nach rechts.

Lichter/Mittelton/Schatten-Ausgleichsstärke Steuert das durch den Ausgleichswinkel bestimmte Ausmaß der Farbbalancekorrektur. Die Anpassung kann auf Lichter, Mitteltöne und Schatten angewendet werden.

Lichter/Mittelton/Schatten-Ausgleichsverstärkung Passt die Helligkeitswerte durch Multiplikation an, so dass hellere Pixel mehr betroffen sind als dunklere Pixel. Die Anpassung kann auf Lichter, Mitteltöne und Schatten angewendet werden.

Lichter/Mittelton/Schatten-Ausgleichswinkel Steuert die Farbtonumsetzung in den Lichtern, Mitteltönen und Schatten.

Lichter/Mittelton/Schattensättigung Passt die Farbsättigung in den Lichtern, Mitteltönen und Schatten an. Der Standardwert ist 100, die Farben werden dadurch nicht geändert. Werte unter 100 verringern die Sättigung, bei 0 ist jede Farbe vollständig entfernt. Durch Werte über 100 wird eine höhere Farbsättigung erzielt.

Automatischer Schwarz-Tonwert Hiermit erhöhen Sie den Schwarz-Tonwert in einem Clip, so dass die dunkelsten Tonwerte über 7,5 IRE liegen. Ein Teil des Schattens wird dabei entfernt und die dazwischen liegenden Pixelwerte werden gleichmäßig verteilt. Durch den automatischen Schwarz-Tonwert werden die Schatten in einem Bild heller.

Auto-Kontrast Hiermit wenden Sie den automatischen Schwarz-Tonwert und den automatischen Weiß-Tonwert gleichzeitig an. Die Lichter werden so dunkler und die Schatten heller.

Automatischer Weiß-Tonwert Hiermit reduzieren Sie den Weiß-Tonwert in einem Clip, so dass die niedrigsten Werte nicht über 100 IRE liegen. Ein Teil der Lichter wird dabei entfernt und die dazwischen liegenden Pixelwerte werden gleichmäßig verteilt. Durch den automatischen Weiß-Tonwert werden die Lichter in einem Bild dunkler.

Schwarz-Tonwert, Grau-Tonwert, Weiß-Tonwert Legt den Tonwert für die dunkelsten Schatten, mittleren Grautöne und die hellsten Lichter fest, indem mit verschiedenen Pipettenwerkzeugen eine Zielfarbe im Bild oder auf dem Desktop ausgewählt wird. Sie können auch auf ein Farbfeld klicken, um das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ zu öffnen und den Schwarz-, Grau- und Weiß-Tonwert zu definieren.

Tonwertspreizung Die äußeren zwei Regler für die Tonwertspreizung übertragen den Schwarzpunkt und den Weißpunkt auf die Einstellungen der Regler für den Tonwertumfang. Der mittlere Regler für die Tonwertspreizung passt den Gammawert im Bild an. Er verschiebt den Mittelton und ändert die Intensitätswerte des mittleren Grautonenbereichs, ohne die Lichter und Schatten wesentlich zu verändern.

Tonwertumfang Ordnet die Regler für die Tonwertspreizung des Schwarzpunkts und des Weißpunkts den angegebenen Werten zu. Standardmäßig stehen die Regler für den Tonwertumfang auf 0 und auf 255. Bei dieser Einstellung sind die Schatten vollständig schwarz und die Lichter vollständig weiß. Dadurch wird in der Standardposition der Tonwertumfangregler durch Verschieben des schwarzen Tonwertspreizungsreglers der Schattenwert dem Wert 0 und durch Verschieben des Weißpunktreglers der Lichterwert dem Wert 255 zugeordnet. Die übrigen Tonwerte werden auf Werte zwischen 0 und 255 neu verteilt. Durch diese Neuverteilung erhöht sich der Farbtonbereich und damit der Gesamtkontrast des Bilds.

Tonwertspreizung Schwarz, Tonwertspreizung Grau, Tonwertspreizung Weiß Passt die Tonwertspreizung Schwarz, Grau und Weiß für Schatten, Mitteltöne und Lichter an.

Tonwertumfang Schwarz, Tonwertumfang Weiß Passt den zugeordneten Tonwertumfang für die Tonwertspreizung Schwarz und die Tonwertspreizung Weiß für Lichter, Mitteltöne und Schatten an.

Sekundäre Farbkorrektur Gibt den Farbbereich an, der durch den Effekt korrigiert werden soll. Sie können die Farbe anhand von Farbton, Sättigung und Luminanz definieren. Klicken Sie auf das Dreieck, um auf die Steuerelemente zuzugreifen.

Hinweis: Wählen Sie im Menü „Ausgabe“ die Option „Maske“ aus, um beim Definieren des Farbbereichs die ausgewählten Bildbereiche anzuzeigen.

Mitte Definiert die mittlere Farbe in dem angegebenen Bereich. Wählen Sie das Pipettenwerkzeug aus und klicken Sie damit auf eine Farbe auf dem Bildschirm, die dann im Farbfeld angezeigt wird. Verwenden Sie das Pipettenwerkzeug mit dem Pluszeichen, um den Farbbereich zu erweitern, bzw. das Pipettenwerkzeug mit dem Minuszeichen, um den Farbbereich einzuschränken. Sie können auch auf das Farbfeld klicken, um das Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ zu öffnen und die mittlere Farbe festzulegen.

Farbton, Sättigung und Luminanz Gibt den Farbbereich an, der mit Farbton, Sättigung oder Luminanz korrigiert werden soll. Klicken Sie auf das Dreieck neben dem Optionsnamen, um zur Definition von Farbton, Sättigung oder Luminanzbereich auf die Steuerelemente für den Schwellenwert und die Stärke zuzugreifen.

Glätten Macht die Kanten des angegebenen Bereichs weniger scharf, so dass die Korrektur besser in das Originalbild überblendet wird. Je höher der Wert, umso weicher ist der Übergang.

Kantenausdünnung Macht die Kanten des angegebenen Bereichs schärfer. Die Korrektur wird so deutlicher. Je höher der Wert ist, umso schärfer sind die Kanten des angegebenen Bereichs definiert.

Farbbeschränkung umkehren Korrigiert alle Farben mit Ausnahme des Farbbereichs, den Sie mit den Einstellungen für „Sekundäre Farbkorrektur“ angegeben haben.

Siehe auch

„So wenden Sie die Farbkorrektureffekte an“ auf Seite 257

„Anpassen von Farbe und Luminanz“ auf Seite 255

Effekt Videobegrenzer

Mit dem Effekt „Videobegrenzer“ können Sie die Luminanz und die Farbe in einem Clip auf die von Ihnen definierten Parameter begrenzen. Auf diese Weise können Sie das Video möglichst unverändert beibehalten und gleichzeitig das Signal so anpassen, dass es die gesetzlich festgelegten Grenzwerte für das Fernsehen erfüllt.

Geteilte Ansicht anzeigen Zeigt einen Teil des Bilds in der korrigierten Ansicht und den anderen Teil des Bilds in der unkorrigierten Ansicht an.

Layout Legt fest, ob die Bilder der geteilten Ansicht nebeneinander (horizontal) oder untereinander (vertikal) angeordnet sind.

Geteilte Ansicht (Prozent) Passt die Größe der korrigierten Ansicht an. Die Standardeinstellung ist „50%“.

Reduzierungsachse Hiermit können Sie die Grenzen durch Definieren des Luminanzbereichs (Luminanz), des Farbbereichs (Chrominanz), des Farb- und des Luminanzbereichs (Chrominanz und Luminanz) oder des Gesamtvideosignals (Intelligente Grenze) festlegen. Welche Einstellungen für den oberen und unteren Wert verfügbar sind, hängt davon ab, welche Option für die Reduzierungsachse ausgewählt wird.

Min. Luminanzwert Gibt den dunkelsten Wert in einem Bild an.

Max. Luminanzwert Gibt den hellsten Wert in einem Bild an.

Min. Chrominanzwert Gibt die geringste Sättigung für die Farben in einem Bild an.

Max. Chrominanzwert Gibt die maximale Sättigung für die Farben in einem Bild an.

Signal Min. Gibt das kleinste Videosignal einschließlich Helligkeit und Sättigung an.

Signal Max. Gibt das maximale Videosignal einschließlich Helligkeit und Sättigung an.

Reduzierungsmethode Hiermit können Sie entweder nur spezielle Farbtonbereiche komprimieren, um Details in wichtigen Farbtonbereichen zu erhalten (Glanzlichter komprimieren, Mitteltöne komprimieren, Schatten komprimieren bzw. Glanzlichter und Schatten komprimieren) oder alle Farbbereiche komprimieren (Alle komprimieren). Die Standardeinstellung ist „Alle komprimieren“.

Farbtonbereichdefinition Definiert den Farbtonbereich der Schatten, Mitteltöne und Lichter in einem Clip. Ziehen Sie die quadratischen Schieberegler, um die Schwellenwerte anzupassen. Ziehen Sie die dreieckigen Schieberegler, um die Stärke (weiche Kante) anzupassen.

Schattenschwellenwert, Schattenstärke, Lichterschwellenwert, Lichterstärke Definiert den Schwellenwert und die Stärke der Schatten, Mitteltöne und Lichter in einem Clip. Geben Sie Werte ein, oder klicken Sie auf das Dreieck neben dem Optionsnamen und ziehen Sie den Schieberegler.

Siehe auch

„Anpassen von Farbe und Luminanz“ auf Seite 255

Verzerrungseffekte**Effekt Verbiegen**

Dieser Effekt verzerrt einen Clip, so dass sich der Eindruck einer sich sowohl vertikal als auch horizontal durch den Clip bewegenden Welle ergibt. Sie können eine Reihe von verschiedenen Wellenformen mit unterschiedlichen Größen und Raten erstellen.

Der Effekt „Biegen“ verfügt über die folgenden Einstellungen:

Richtung Legt die Richtung der Welle fest:

- **Nach innen** Legt fest, dass die Wellen sich auf die Mitte des Clips zu bewegen.
- **Nach außen** Legt fest, dass sich die Wellen von der Mitte aus zum Rand des Clips hin bewegen.

Schwingungen Legt die Form der Welle fest. Zur Auswahl stehen sinusförmige, runde, dreieckige und quadratische Wellenformen.

Intensität Legt die Höhe der Welle fest.

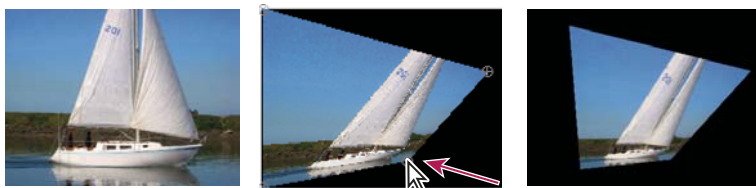
Rate Legt die Frequenz der Welle fest. Möchten Sie eine Welle nur vertikal oder nur horizontal erstellen, verschieben Sie den Regler für die *Rate* für die nicht gewünschte Richtung ganz nach links.

Breite Legt die Breite der Welle fest.

Effekt Eckpunkt

Der Eckpunkteffekt verzerrt ein Bild, indem die Position der vier Eckpunkte verändert wird. Mit diesem Effekt können Sie Bilder dehnen, verkleinern, neigen oder in sich verdrehen bzw. Perspektive oder Bewegung simulieren, die sich um die Clipkante dreht, wie z. B. eine sich öffnende Tür.

Hinweis: Die Eigenschaften des Eckpunkteffekts lassen sich im Programmmonitor über das Symbol „Transformieren“ neben dem Eckpunkt im Effekteinstellungsfenster direkt bearbeiten. Ziehen Sie einen der vier Eckgriffpunkte, um die Eigenschaften anzupassen.



Eckpunkt Effekt: Originalbild (links), mit verschobener Ecke (Mitte) und endgültiges Bild (rechts)

Effekt Linsenverzerrung

Dieser Effekt simuliert eine verzerrte Linse, durch die der Clip betrachtet wird.

Der Effekt „Linsenverzerrung“ verfügt über die folgenden Einstellungen:

Krümmung Ändert die Linsenkrümmung. Wählen Sie einen negativen Wert für ein konkaves Bild oder einen positiven Wert für ein konvexes Bild.

Zentrierung aufheben (V) und Zentrierung aufheben (H) Verschiebt den Brennpunkt der Linse, so dass das Bild sich verbiegt und verwischt. Bei extremen Einstellungen wickelt sich das Bild um sich selbst.

Prisma FX (Vert.) und Prisma FX (Horiz.) Erzeugt ein ähnliches Ergebnis wie die Aufhebung der vertikalen oder horizontalen Zentrierung, mit der Ausnahme, dass sich das Bild bei Extremwerten nicht um sich selbst wickelt.

Hintergrund Legt die Hintergrundfarbe fest.

Alphakanal Ist diese Option aktiviert, wird der Hintergrund transparent, so dass die darunter liegenden Spuren sichtbar werden. Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf „Setup“, um auf diese Option zuzugreifen.

Effekt Zoomen

Mit dem Effekt „Zoomen“ können Sie die Darstellung eines ausgewählten Bereichs eines Clips vergrößern. Dieser Effekt kann wie eine Lupe wirken, die über einen Bildbereich gehalten wird. Sie können mit diesem Effekt aber auch das gesamte Bild unter Beibehaltung der Auflösung auf weit über 100% skalieren.



Zoomen Effekt: Originalbild (links) und mit verschiedenen Zoomeffekten (Mitte und rechts)

Legen Sie für den Effekt „Zoomen“ die folgenden Einstellungen fest:

Form Gibt die Form des gezoomten Bereichs an.

Mitte Gibt den Mittelpunkt des gezoomten Bereichs an.

Vergrößerung Legt den Prozentsatz der Vergrößerung (bzw. Skalierung) für den ausgewählten Bereich fest. Die Werte geben den Prozentsatz der Skalierung an.

Verknüpfen Gibt an, wie der Effekt mit den Einstellungen für „Größe“, „Vergrößerung“ und „Weiche Kante“ verknüpft wird, damit diese sich proportional erhöhen bzw. verringern. Wenn Sie für die Einstellung „Verknüpfung“ eine andere Option als „Ohne“ wählen, steht die Option „Ebene neu skalieren“ nicht mehr zur Verfügung.

- **Ohne** Legt fest, dass die Steuerelemente „Größe“, „Vergrößerung“ und „Weiche Kante“ unabhängig voneinander operieren.
- **Größe mit Vergrößerung** Legt fest, dass sich die Größe des gezoomten Bereichs proportional zur Einstellung für „Vergrößerung“ ändert.
- **Größe und weiche Kante mit Vergrößerung** Legt fest, dass sich die Größe und die Kantenweichzeichnung des gezoomten Bereichs proportional zum Wert für „Vergrößerung“ ändern.

Größe Gibt die Größe des gezoomten Bereichs (in Pixeln) an. (Wenn Sie eine größere Größe als die Größe Ihrer originalen Quellebene festlegen, kann sich der gezoomte Bereich je nach der Position des Mittelpunkts bis außerhalb des Kompositionsframes erstrecken. Die Bildauflösung bleibt aber bei Anwendung dieses Effekts in jedem Fall erhalten.)

Weiche Kante Gibt das Ausmaß der Weichzeichnung (in Pixeln) an, die der Effekt auf die Kante des gezoomten Bereichs anwendet. Höhere Werte führen zu einer weicheren Kante des gezoomten Bereichs und zu einer Überblendung mit der dahinter befindlichen Ebene. Niedrigere Werte erzeugen eine schärfere Kante des gezoomten Bereichs.

Deckkraft Bestimmt die Transparenz des gezoomten Bereichs. Der Wert „Deckkraft“ für die Effektebene im Zeitleistenfenster entspricht dem Wert 100% für diese Einstellung.

Skalieren Gibt die Art der Skalierung an, die der Effekt zum Zoomen eines Bilds verwendet:

- **Standard** Hierbei wird die Standardskalierung verwendet. Wenn Sie diese Methode wählen, bleibt die Schärfe im Bild erhalten, bei höheren Werten sind aber deutlich stufige Kanten zu erkennen.
- **Soft** Verwendet Spline-Algorithmen. Wenn Sie das Bild über 100% hinaus skalieren, sorgt die Einstellung „Weich“ für eine Glättung der Kanten unter Beibehaltung der Bildqualität. Die Einstellung „Weich“ empfiehlt sich bei der Verwendung von großen Werten für „Vergrößerung“.
- **Streuen** Erzeugt beim Vergrößern des Bildes Streupixel oder Artefakte.

Modus Gibt die Füllmethode an, mit der der Effekt den gezoomten Bereich und den Originalclip miteinander kombinieren soll. Bei Wahl von „Ohne“ werden um den gezoomten Bereich herum transparente Pixel angezeigt.

Ebene neu skalieren Wenn die Option „Ebene neu skalieren“ aktiviert ist und sich der gezoomte Bereich bis über die Grenzen des Originalclips hinaus erstreckt, werden nur die Ränder als Clipkanten verwendet. Ist diese Option deaktiviert, werden alle Bereiche des Bildes, die sich außerhalb der Grenzen der Originalclips befinden, auf diese Clipgrenzen beschnitten.


Effekt Spiegeln

Mit dem Spiegeleffekt wird das Bild entlang einer Linie geteilt und eine Seite auf die andere gespiegelt. Der Reflexionswinkel bestimmt, welche Seite gespiegelt wird und wo die Spiegelung erscheint. Sie können die Teilungslinie und den Reflexionswinkel in Abhängigkeit der Zeit ändern.

Der Effekt „Spiegeln“ verfügt über die folgenden Einstellungen:

Mittelpunkt Legt die Position der Trennlinie fest. Klicken Sie auf das Feld und ziehen Sie das Fadenkreuz an die Stelle im Bild, an der die Trennlinie positioniert werden soll.

Winkel Legt den Winkel der Spiegelung fest und bestimmt dadurch, wo das Spiegelbild im Clip erscheint. Bei einem Winkel von 0 Grad wird die linke Seite auf die rechte Seite gespiegelt. Bei einem Winkel von 180 Grad wird die rechte Seite auf die linke Seite gespiegelt. Bei einem Winkel von 90 Grad wird der obere Teil auf den unteren Teil gespiegelt. Bei einem Winkel von 270 Grad wird der untere Teil auf den oberen Teil gespiegelt.

Hinweis: Sie können den Effekt „Spiegeln“ direkt im Programmmonitor bearbeiten. Klicken Sie auf das Symbol „Transformieren“  und ziehen Sie den Anpassungsgriffpunkt.

Effekt Verschieben

Der Effekt „Verschieben“ schwenkt das Bild innerhalb eines Clips. Visuelle Informationen, die an einer Seite aus dem Bild herausgeschoben werden, werden auf der gegenüber liegenden Seite angezeigt. Bei Wahl der Qualitätseinstellung „Beste“ wird die Verschiebung mit Subpixel-Präzision durchgeführt.

Mittelpunkt verschieben auf Gibt die neue Position des Mittelpunkts des Originalbildes an.

Mit Original mischen Gibt den Betrag an, mit dem das verschobene Bild mit dem Originalbild gemischt wird.



Verschieben Effekt: Originalbild (links) und mit verschiedenen Verschiebungseffekten (Mitte und rechts)

Effekt Polarkoordinaten

Der Polarkoordinateneffekt verzerrt einen Clip, indem jeder Pixel im x/y-Koordinatensystem des Clips an die entsprechende Position im Polarkoordinatensystem verschoben wird oder umgekehrt. Dieser Effekt erzeugt ungewöhnliche und überraschende Verzerrungen, die je nach Bild und ausgewählten Steuerungen sehr unterschiedlich aussehen können. Im Standard-Koordinatensystem werden Punkte durch Messen der horizontalen Entfernung (x-Achse) und der vertikalen Entfernung (y-Achse) vom Ursprung festgelegt. Im Polarkoordinatensystem werden Punkte durch Messen der Länge eines Radius um den Ursprung und dessen Winkel zur x-Achse bestimmt.

Der Effekt „Polarkoordinaten“ verfügt über die folgenden Einstellungen:

Interpolation Legt das Ausmaß der Verzerrung fest. Bei einem Wert von 0 % findet keine Verzerrung statt.

Rechteckig - Polar Verschiebt Pixel, indem die x/y-Koordinaten jedes Pixels als Polarkoordinaten verwendet werden. So wird z. B. die x,y-Koordinate 2,3 zu einer Polarkoordinate mit dem Radius 2 und dem Winkel „3 Grad“ umgewandelt. Horizontale Linien werden zu Kreisen und vertikale Linien zu radialen Linien.

Polar - Rechteckig Verschiebt Pixel, indem die Polarkoordinaten jedes Pixels als x/y-Koordinaten verwendet werden. So wird beispielsweise eine Polarkoordinate mit dem Radius 10 und einem Winkel von 45 Grad zu der x, y-Koordinate (10, 45).

Hinweis: Die Einstellungen „Rechteckig - Polar“ und „Polar - Rechteckig“ sind im Einblendmenü „Umwandlungsart“ verfügbar.

Effekt Kräuseln

Mit diesem Effekt wird ein Wellenmuster auf einem Clip erzeugt, das gekräuselten Wellen auf der Oberfläche eines Sees ähnelt. Form, Intensität und Richtung des Wellenmusters sowie die Hintergrundfarbe können angepasst werden.

Effekt Wölben

Durch den Wölbungseffekt wird ein Clip um eine kugelförmige Form gewickelt. Er verleiht Objekten und Text einen 3D-Effekt. Für diesen Effekt gibt es Optionen, um die Größe der Kugel anzupassen.

Effekt Transformieren

Mit diesem Effekt werden zweidimensionale geometrische Transformationen auf einen Clip angewendet. Mit dem Effekt „Transformieren“ kann ein Clip entlang einer beliebigen Achse schräg gestellt werden. Wenden Sie den Transformierungseffekt anstatt dem fixierten Effekt eines Clips an, wenn Sie Ankerpunkt, Position, Skalierung oder Deckkrafteinstellungen vor dem Rendern anderer Standardeffekte rendern möchten.

Der Effekt „Transformieren“ verfügt über die folgenden Einstellungen:

Bezugspunkt Legt den Punkt in x/y -Koordinaten fest, um den das Bild skaliert oder schräg gestellt wird.

Position Legt die Position des Mittelpunkts (Bezugspunkts) des Clips in x/y -Koordinaten fest.

Skalierungshöhe Skaliert die Höhe als Prozentsatz der aktuellen Cliphöhe nach oben oder nach unten.

Skalierungsbreite Skaliert die Breite als Prozentsatz der aktuellen Clipbreite nach oben oder nach unten.

Gleichmäßiges Skalieren Skaliert die Höhe und die Breite proportional.

Verzerren Legt den Grad der Verzerrung fest.

Verzerrungsachse Die Achse, auf der die Verzerrung basiert. Änderungen der Achse haben keine Auswirkung, wenn „Verzerren“ auf 0 eingestellt ist.

Drehung Gibt die Anzahl vollständiger Drehungen und den Winkel an, um den der Clip gedreht wird.

Deckkraft Legt den Grad der Transparenz des Bildes als Prozentsatz fest.

Hinweis: Der Effekt „Transformieren“ von Adobe After Effects enthält das Steuerelement „Öffnungswinkel“ und die Option „Öffnungswinkel der Komposition verwenden“. Beide Steuerelemente können nur in Adobe After Effects angepasst werden.

Effekt Turbulentes Versetzen

Der Effekt „Turbulentes Versetzen“ erzeugt mit Hilfe fraktaler Störungen (Fraktalrauschen) Turbulenzverzerrungen in einem Bild. Mit diesem Effekt können Sie einem Clip verzerrte Bewegung hinzufügen. So können Sie mit diesem Effekt z. B. fließendes Wasser, Spiegelkabinetteffekte und wehende Fahnen erzeugen.



Turbulentes Versetzen Effekt: Originalbild (links) und mit verschiedenen Effekten „Turbulentes Versetzen“ (Mitte und rechts)

Legen Sie folgende Einstellungen für den Effekt „Turbulentes Versetzen“ fest:

Versetzung Gibt die Art der verwendeten Turbulenz an. Die Optionen „Turbulent“, „Wölben“ und „Drehen“ verkrümmen das Bild in jeweils geringfügig anderer Richtung. Die Optionen „Turbulent (sanfter)“, „Wölben (sanfter)“ und „Drehen (sanfter)“ erzeugen jeweils die gleiche Wirkung wie die Optionen „Turbulent“, „Wölben“ und „Drehen“ mit dem Unterschied, dass sie weichere Verkrümmungen zur Folge haben und mehr Zeit zum Rendern benötigen können. Mit der Option „Vertikale Versetzung“ wird das Bild lediglich vertikal verkrümmt. Mit der Option „Horizontale Versetzung“ wird

das Bild lediglich horizontal verkrümmt. Mit der Option „Horizontale und vertikale Versetzung“ wird das Bild sowohl vertikal als auch horizontal verkrümmt.

- **Turbulent/Wölben/Drehen** Verkrümmen das Bild in jeweils geringfügig anderer Richtung.
- **Turbulent (sanfter)/Wölben (sanfter)/Drehen (sanfter)** Erzeugen jeweils die gleiche Wirkung wie die Optionen „Turbulent“, „Wölben“ und „Drehen“ mit dem Unterschied, dass sie weichere Verkrümmungen zur Folge haben und u. U. mehr Zeit zum Rendern benötigen.
- **Vertikale Versetzung/Horizontale Versetzung** Das Bild wird nur vertikal bzw. nur horizontal verkrümmt.
- **Horizontale und vertikale Versetzung** Das Bild wird sowohl vertikal als auch horizontal verkrümmt.

Stärke Gibt den Umfang der Versetzung im Bild an. Je höher der Wert gewählt wird, desto stärker ist die Verzerrung im Bild.

Größe Gibt die Größe bzw. den Radius der versetzten bzw. verzerrten Bereiche im Bild an. Je höher der Wert, desto größer die verzerrten Bereiche.

Verschiebung Gibt den Teil der Fraktalform an, der im Programmmonitor sichtbar ist, wobei die auf den Clip angewendete Form der Verzerrung verändert wird. Da die Fraktalformen in alle Richtungen unendlich sind, repräsentiert das im Programmmonitor angezeigte Ergebnis lediglich einen kleinen Teil des gesamten Fraktals. Der Programmmonitor verhält sich dabei wie ein feststehender Ansichtsbereich, innerhalb dessen der sichtbare Ausschnitt des Fraktals mit der Einstellung „Versatz (Turbulenz)“ geändert wird. Dies verändert die Form der Verzerrung.

Komplexität Gibt an, wie viel Detail in der Turbulenz zu sehen ist. Wenn Sie diesen Wert erhöhen, erhöht sich auch die Detailausgeprägtheit im Versetzungsmuster. Je niedriger der Wert gewählt wird, desto weicher wird die Verzerrung.

Evolution Legt den zeitlichen Verlauf der Turbulenzänderungen fest. Evolutionswerte sind progressiv und werden nicht als Schleife wiederholt. Das heißt, dass sich mit jeder neuen Umdrehung auch das Bild weiter ändert. Beim Wert 0 sieht das Bild also anders aus als beim Wert 1, beim Wert 2 sieht es anders aus als beim Wert 1 usw. Der Evolutionsstatus ändert sich bei jedem neuen Wert – bis ins Unendliche. Wenn Sie möchten, dass die Einstellung „Evolution“ wieder zu ihrem Ausgangsstatus zurückkehrt (um z. B. nahtlose Schleifen zu erstellen), wählen Sie unter „Evolutionsoptionen“ die Einstellung „Evolutionsszyklus“.

Richten Sie Keyframes für die Einstellung „Evolution“ ein, um festzulegen, wie stark sich die Turbulenz über die Zeit zwischen den Keyframes entwickelt. Je mehr Umdrehungen zwischen den Keyframes erfolgen, desto schneller ändert sich die Turbulenz. Höhere Werte können aber abrupte Übergänge zur Folge haben, statt weichere Änderungen zu erzeugen.

Optionen für Evolution Gibt an, wie die Evolutionswerte des Effekts gerendert werden. Für dieses Steuerelement stehen die folgenden Optionen zur Verfügung:

- **Zyklusevolution** Erstellt einen Evolutionszyklus, der über den angegebenen Zeitraum als Schleife wiederholt wird. Bei dieser Option kehrt der Evolutionsstatus zu seinem Ausgangspunkt zurück, um eine glatte, progressive, schleifenförmige Animation zu erzeugen. Kopierte und eingefügte „Evolution“-Keyframes beginnen und enden mit demselben Wert, und die resultierende Animation wiederholt sich, statt einen glatten Übergangszyklus zu generieren.
- **Zyklus** Gibt die Anzahl der Umdrehungen der Einstellung „Evolution“ an, die die fraktale Störung durchläuft, bevor sie wiederholt wird. Der zwischen den „Evolution“-Keyframes zulässige Zeitabstand bestimmt das Timing bzw. die Geschwindigkeit dieser Evolutionszyklen. Höhere Werte führen zu längeren Renderzeiten. Diese Einstellung wirkt sich nur auf den Zustand des Fraktals und nicht auf die anderen Einstellungen, wie z. B. „Geometrie“, aus. So sehen zwei identische Zustände des Fraktals nicht gleich aus, wenn sie mit unterschiedlichen Einstellungen für „Größe“ oder „Versatz (Turbulenz)“ angezeigt werden.
- **Zufallsverteilung** Ermöglicht die Angabe eines eindeutigen Zufallswerts, den der Effekt zur Generierung der Turbulenz verwendet. Das Animieren der Einstellung „Zufallsparameter“ führt zu einem abrupten Übergang von einer Gruppe von Fraktalformen zu einer anderen (innerhalb desselben Fraktaltyps). Wenn der Übergang der Turbulenz allmählich vonstatten gehen soll, verwenden Sie die Einstellung „Evolution“.

Randausgleich Gibt an, wie der Effekt die Ränder eines Bildes fixiert, damit es an seiner ursprünglichen Position verbleibt. Bei der Option „Ohne“ erfolgt keine Fixierung der Clipränder. Bei den Optionen „Alle fixieren“, „Horizontale fixieren“ und „Vertikale fixieren“ wird der Effekt der Turbulenz auf die entsprechenden Clipränder minimiert. Bei Wahl einer der

„Fixierte fixieren“-Optionen wird der betreffende Cliprand fixiert (gesperrt), so dass sich die Turbulenz nicht auf das Bild auswirkt.

Ebene neu skalieren Versetzt das verzerrte Bild in die Lage, sich über den Begrenzungsrahmen des Clips hinaus zu erstrecken.

Glätten für beste Qualität Gibt den Grad der Glättung des Versetzungsmusters an.

Effekt Strudel

Mit dem Strudeffekt wird ein Clip um seinen Mittelpunkt gedreht. Das Bild wird dabei in der Mitte stärker gedreht als an den Kanten.

Effekt Komplexe Wellen

Der Effekt „Komplexe Wellen“ erzeugt den Eindruck einer über das Bild wandernden Welle. Sie können dabei ganz unterschiedliche Wellenformen erstellen, von quadratischen Wellen über kreisförmige Wellen bis hin zu Sinuswellen. Der Effekt „Komplexe Wellen“ wird (ohne Keyframes) automatisch mit einer über den gesamten Zeitraum konstanten Geschwindigkeit animiert. Wenn Sie die Geschwindigkeit variieren möchten, müssen Sie Keyframes einrichten.

Wellenart Legt die Form der Welle fest.

Wellenhöhe Gibt die Entfernung zwischen den einzelnen Wellenbergen (in Pixeln) an. Je kleiner der Wert, desto mehr Wellen werden erzeugt.

Breite Gibt die Größe der Welle in Pixeln an. Je kleiner der Wert, desto engere Wellen werden erzeugt.

Richtung Gibt die Richtung an, in der die Wellen über das Bild wandern. So wandern die Wellen beim Wert „90 Grad“ von links nach rechts, beim Wert „180 Grad“ von oben nach unten und beim Wert „225“ diagonal von der rechten oberen Ecke zur linken unteren Ecke.

Wellengeschwindigkeit Gibt die Geschwindigkeit an, mit der sich die Wellen fortbewegen (in Kreisen pro Sekunde). Wenn eine Wellengeschwindigkeit festgelegt wird, werden die konzentrischen Wellen über den angegebenen Zeitraum automatisch mit einer konstanten Geschwindigkeit (ohne Keyframes) animiert. Wenn Sie negative Geschwindigkeitswerte oder Werte größer als 5 angeben möchten, klicken Sie direkt auf den Geschwindigkeitswert. Bei einem negativen Wert wird die Richtung der Wellen umgekehrt und beim Wert 0 wird keinerlei Bewegung erzeugt. Wenn sich die Geschwindigkeit im zeitlichen Verlauf ändern soll, geben Sie für diese Einstellung den Wert 0 an und richten Sie dann für die Eigenschaft „Phase“ des Clips Keyframes ein.

Randausgleich Legt den Bildbereich fest, der von der Welle unbeeinflusst bleiben soll. Wenn Sie z. B. die Option „Alle Kanten“ auswählen, setzt sich die Welle nicht über die Bildränder fort.

Phase Gibt den Punkt auf der Wellenform an, von dem ein Wellenkreis ausgeht. Beim Standardwert „0 Grad“ geht die Welle vom Mittelpunkt ihrer abfallenden Seite, bei „90 Grad“ vom tiefsten Punkt des Wellentals, bei „180 Grad“ vom Mittelpunkt ihrer ansteigenden Seite usw. aus.

Antialiasing Gibt den Grad des Antialiasing (der Kantenglättung) an, das auf das Bild angewendet werden soll. In vielen Fällen reicht jedoch eine niedrigere Einstellung aus, um befriedigende Ergebnisse zu erzielen. Eine hohe Einstellung kann zu einer deutlich längeren Renderzeit führen.

GPU-Effekte

Effekt Seite aufrollen

Verwenden Sie die Option „Seite aufrollen“, um zu simulieren, wie eine Seite langsam umgeblättert wird. Während die „Seite“ umgeblättert wird, sehen Sie, wie sich die Rückseite des Bildes auf der gegenüberliegenden, aufgerollten Seite abbildet. Die Rückseite des Bildes ist ein Spiegelbild der Vorderseite. Dieser Effekt ist besonders für Übergänge nützlich, bei

denen Sie einen qualitativ hochwertigen, strukturierten Umblättereffekt erzielen möchten, um einen darunter liegenden Frame sichtbar zu machen. Die Option „Seite aufrollen“ enthält Steuerelemente, die in derselben Weise funktionieren wie bei dem Effekt „Wellen (kreisförmig)“.

Die Option „Seite aufrollen“ umfasst die folgenden Steuerelemente, die bei dem Effekt „Wellen (kreisförmig)“ nicht verfügbar sind:

Aufrollwinkel Legt fest, an welcher Stelle der Bildkante mit dem Aufrollen begonnen werden soll.

Aufrollstärke Legt fest, wie weit die aufgerollte Kante in das Bild hineinreicht.

Siehe auch

„Effekt Wellen (kreisförmig)“ auf Seite 306

Effekt Brechung

Verwenden Sie diesen Effekt, um eine Welle zu erzeugen, und lassen Sie die Oberfläche Ihres Bildes das Licht brechen. Damit wird simuliert, wie sich ein Element verzerrt, wenn es sich direkt unter der Oberfläche eines fließenden Gewässers oder hinter einem lichtbrechenden Objekt wie Milchglas befindet.

Der Effekt „Brechung“ verfügt über die folgenden Einstellungen:

Wellenstärke Legt die Größe der Wellen fest. Durch Animieren dieser Eigenschaft erzeugen Sie den Effekt eines fließenden Gewässers.

Brechungsindex Legt das Verhältnis der Lichtgeschwindigkeit fest, wenn Licht von einem dünneren in ein dichteres Medium eintritt.

Relief Legt den Körnungsgrad der Oberfläche fest.

Tiefe Legt die Tiefe der Oberfläche fest, durch die Sie das Bild sehen. Beispiel: Wenn Sie ein sich unter Wasser befindliches Objekt simulieren und diesen Wert anpassen, ändert sich die Wahrnehmung, wie tief sich das Objekt im Wasser befindet.

Effekt Wellen (kreisförmig)

Verwenden Sie die Option „Wellen (kreisförmig)“, um einen Effekt zu erzeugen, der den kreisförmigen Wellen auf der Wasseroberfläche ähnelt.

Der Effekt „Wellen (kreisförmig)“ verfügt über die folgenden Einstellungen:

Oberflächenwinkel „X“ und Oberflächenwinkel „Y“ Legt den Grad der Drehung auf der jeweiligen Koordinatenachse fest.

Wellen von der Mitte aus Legt die Position von X und Y für den Mittelpunkt der Welle fest. Sie können diesen Parameter auch direkt in der Monitoransicht ändern.

Wellenstärke Legt die Größe der Wellen fest.

Hauptlichtwinkel „A“ und „B“ Legt die Winkelposition der Lichtquelle im Polarkoordinatensystem fest. Winkel A liegt auf der z-Achse und Winkel B wird auf der xy-Ebene gebildet.

Lichtabstand Legt den Abstand zwischen der Lichtquelle und dem Mittelpunkt der Wellenoberfläche fest.

Relief Legt die Anzahl der Störungen fest, die auf der Wellenoberfläche abgebildet werden. Je nachdem, welchen Wert Sie einstellen, erhält die Oberfläche durch Anpassen dieser Option ein meliertes oder knotenartiges Aussehen.

Glanz Legt den Glanz der Oberfläche fest.

Störung Legt fest, wie sehr die Oberfläche gekörnt oder fehlerhaft ist.

Bildsteuerungseffekte

Effekt Schwarz & Weiß

Mit dem Schwarzweißeffekt wird jeder Farbclip in einen Graustufenclip umgewandelt, d. h. die einzelnen Farben werden als unterschiedliche Grauschattierungen dargestellt. Für diesen Effekt können keine Keyframes erstellt werden.

Effekt Farbe ändern

Mit dem Effekt „Farbe ändern“ können Sie den Farbton, die Sättigung und die Helligkeit eines Farbbereichs ändern. Das Auswählen des betreffenden Farbbereichs erfolgt, indem Sie eine Ausgangsfarbe und Werte für „Farbabstimmung“ festlegen. Die Farbabstimmung kann dabei nach den RGB-Werten, nach dem Farbton oder nach den Chrominanzwerten vorgenommen werden.

Legen Sie für den Effekt „Farbe ändern“ die folgenden Einstellungen fest:

Ansicht Gibt an, was in der Komposition angezeigt werden soll. Mit der Option „Korrigierte Ebene“ werden die Ergebnisse nach Anwendung des Effekts „Farbe ändern“ angezeigt. Mit der Option „Farbkorrekturmaske“ werden die Bereiche der Ebene angezeigt, die sich bei Anwendung des Effekts ändern. Die weißen Bereiche in der Farbkorrekturmaske werden am stärksten und die dunklen Bereiche am schwächsten transformiert.

Farbton transformieren Gibt (in Grad) an, wie stark der Farbton der ausgewählten Farben angepasst werden soll.

Helligkeit transformieren Gibt an, wie stark die Helligkeit der ausgewählten Farben erhöht bzw. verringert werden soll. Bei positiven Werten werden die betreffenden Bereiche aufgehellt, bei negativen Werten abgedunkelt.

Sättigung transformieren Gibt an, wie stark die Sättigung der ausgewählten Farben erhöht bzw. verringert werden soll. Bei positiven Werten wird die Sättigung der betreffenden Bereiche erhöht (Farbänderung in Richtung der reinen Farbe), bei negativen Werten verringert (Farbänderung in Richtung Grau).

Ausgangsfarbe Gibt die zu ändernde Farbe an. Diese Farbe wird sowohl von der Einstellung „Toleranz“ als auch von der Einstellung „Glättung“ als Ziel für die Erstellung der Farbkorrekturmaske verwendet.

Toleranz Gibt den Grad der Farbübereinstimmung an, der erreicht sein muss, damit die Farbe in die Farbkorrektur einbezogen wird. Bei niedrigen Toleranzwerten werden nur Farben, die der Ausgangsfarbe sehr ähnlich sind, in die Farbkorrekturmaske einbezogen. Bei höheren Toleranzwerten werden der Farbkorrekturmaske größere Teile des Bildes hinzugefügt.

Glättung Gibt den Grad der Glättung für die Farbkorrektur an. Diese Einstellung bewirkt nicht generell eine geometrische Glättung der Farbkorrekturmaske, beeinflusst aber, wie stark die Farbkorrektur in den Bereichen ausfällt, die der Ausgangsfarbe ähneln.

Farbabstimmung Gibt das Kriterium an, anhand dessen die Ähnlichkeit zwischen zwei Farben bestimmt wird:

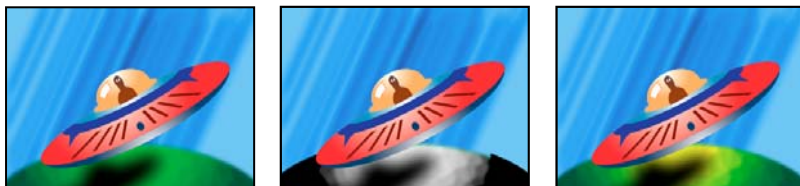
- **RGB** Die Bestimmung erfolgt anhand der Komponenten Rot, Grün und Blau.
- **Farbton** Die Farbbestimmung erfolgt anhand des Farbtons. So verfügen z. B. Hellrot, Hellrosa und Burgunderrot über ähnliche Farbtonwerte: einen roten Farbton mit jeweils unterschiedlichen Sättigungs- und Helligkeitswerten.
- **Farbintensität** Die Bestimmung der ähnlichen Farben erfolgt anhand der zwei chromatischen Komponenten. Die Helligkeit wird dabei nicht berücksichtigt. Diese Form der Bestimmung reagiert daher auf Unterschiede in der Sättigung und im Farbton, nicht aber auf Unterschiede in der Helligkeit.

Farbkorrekturmaske umkehren Kehrt die Maske um, die die zu ändernden Farben bestimmt. Wenn diese Option aktiviert ist, werden alle Farben mit Ausnahme derjenigen Farben korrigiert, die mit der Einstellung „Ausgangsfarbe“ und den entsprechenden Farbabstimmungsoptionen ausgewählt wurden.

Effekt In Farbe ändern

Mit dem Effekt „In Farbe ändern“ können ausgewählte Farben in Bildern unter Verwendung der Farbton-, Helligkeits- und Sättigungswerte (HLS) in andere Farben geändert werden. Nehmen Sie die Farbänderungen vor, indem Sie die entsprechenden Farben entweder transformieren oder in die neue Farbe interpolieren. Auf diese Weise können Sie schnell eine ausgewählte Farbe in eine andere Farbe ändern, ohne dass sich dies auf die anderen Farben im Bild auswirkt.

Der Effekt „In Farbe ändern“ bietet im Vergleich zum Effekt „Farbe ändern“ eine höhere Flexibilität und eine größere Palette an Optionen. So finden Sie hier u. a. Toleranz-Schieberegler für den Farbton, die Helligkeit und die Sättigung, so dass eine exakte Farbabstimmung möglich ist. Darüber hinaus können Sie die exakten RGB-Werte der Zielfarbe festlegen, in die die betreffende Farbe geändert werden soll.



In Farbe ändern Effekt: Originalbild (links), nach dem Entfernen der Sättigung aus dem Planeten (Mitte) und nach Änderung von Hellgrün in Gelb für den Planeten (rechts)

Legen Sie für den Effekt „In Farbe ändern“ die folgenden Einstellungen fest:

Alte Farbe Gibt die Farbe an, die geändert werden soll. Mit dieser Einstellung bestimmen Sie, welche Pixel von der Farbänderung betroffen sein sollen.

To Gibt die Farbe an, in die sich die unter „Alte Farbe“ angegebene Farbe ändern soll. Mit dieser Option legen Sie also die Zielfarbe für die ausgewählten Pixel fest.

Ändern Gibt die HLS-Kanäle an, auf die sich die Änderung auswirkt:

- **Farbton** Die Änderung wirkt sich ausschließlich auf den Farbton aus. Die Helligkeit und Sättigung der Originalfarbe werden beibehalten.
- **Farbton und Helligkeit** Die Änderung wirkt sich nur auf den Farbton und die Helligkeit aus. Die Sättigung der Originalfarbe wird beibehalten.
- **Farbton und Sättigung** Die Änderung wirkt sich nur auf den Farbton und die Sättigung aus. Die Helligkeit der Originalfarbe wird beibehalten.
- **Farbton, Helligkeit und Sättigung** Die Änderung wirkt sich auf alle Kanäle aus.

Methode Gibt an, wie die Farbe geändert werden soll:

- **Farbe übernehmen** Es erfolgt eine direkte Änderung der betroffenen Pixel in die Zielfarbe.
- **Farbe transformieren** Die entsprechenden Pixelwerte werden durch HLS-Interpolation in die Zielfarbe transformiert. Wie stark die Transformation dabei ausfällt, hängt zum einen vom Toleranz-Wert und zum anderen davon ab, wie ähnlich die unter „Alte Farbe“ ausgewählte Pixelfarbe der unter „Neue Farbe“ ausgewählten Farbe ist.

Toleranz Gibt den Pixelbereich an, auf den sich der Effekt „In Farbe ändern“ auswirkt. Diese Einstellung enthält separate Schieberegler für den Farbton, die Helligkeit und die Sättigung. Je höher die Werte sind, desto größer wird der Bereich der Werte, die als ähnliche Werte eingestuft werden. Umgekehrt reduziert sich bei geringeren Werten der Bereich von Werten, die als ähnliche Werte eingestuft werden.

Hinweis: Mit Hilfe der Option „Korrektur-Matte anzeigen“ können Sie sich genauer anzeigen lassen, auf welche Pixel sich der Effekt auswirkt.

Glättung Gibt an, in welchem Maße die Ränder an den ausgewählten Änderungsbereichen geglättet werden. Bei Festlegung höherer Werte werden glattere und allmählichere Übergänge zwischen den von der Farbänderung betroffenen und den nicht betroffenen Bereichen erzeugt.

Korrektur-Matte anzeigen Legt fest, ob Sie eine Graustufenmaske der Farbwerte angezeigt bekommen. Weiße Bereiche stehen für Pixel, auf die sich die Farbänderung auswirkt. Schwarze Bereiche bleiben bei Anwendung des Effekts unverändert. Graue Bereiche werden bei der Farbänderung nur leicht verändert.

Hinweis: Wenn Sie eine Farbänderung animieren möchten, wählen Sie zuerst die Ausgangsfarbe aus, die geändert werden soll. Richten Sie dann nur für „Neue Farbe“ aufeinander folgende Keyframes ein.

Effekt Farbbalance (HLS)

Mit diesem Effekt werden die Farbton-, Luminanz- und Sättigungsstufen für ein Bild verändert.

Für den Effekt „Farbbalance (HLS)“ sind die folgenden Einstellungen verfügbar:

Farbton Legt das Farbschema des Bildes fest.

Helligkeit Legt die Helligkeit des Bildes fest.

Sättigung Passt den Farbsättigungsgrad des Bildes an. Der Standardwert ist 0, die Farben werden dadurch nicht geändert. Durch negative Werte wird die Sättigung verringert, -100 wandelt den Clip in Graustufen um. Durch positive Werte wird eine höhere Farbsättigung erzielt.

Effekt Farbbalance (RGB)

Mit dem Farbbalance-Effekt werden die Farben des Clips durch Anpassen der RGB-Werte geändert. Ziehen Sie die Regler für Rot, Grün oder Blau, um die Tonwerte dieser Farben anzupassen.

Effekt Farbabstimmung

Der Farbabstimmungseffekt ermöglicht Ihnen den Abgleich der Farben auf der Basis eines Originalclips mit einem anderen Clip durch Anpassen von Farbton, Sättigung und Luminanz. Sie können Beispielpipetten verwenden, um Proben von Schattierungen, Mitteltönen und Glanzlichtern aus dem Beispiel oder der Farbe zu nehmen, das bzw. die Sie als Basis für den Abgleich verwenden. Sie können Zielpipetten verwenden, um Proben von Schattierungen, Mitteltönen und Glanzlichtern aus dem Clip zu nehmen, den Sie abändern möchten.

Der Effekt „Farbabstimmung“ verfügt über die folgende Einstellung:

Methode Legt die Methode fest, nach der die Farben angepasst werden (einschließlich HSL, RGB oder Kurven).

Siehe auch

„So passen Sie die Farbe zwischen zwei Szenen an“ auf Seite 267

Effekt Farbverschiebung

Mit diesem Effekt werden die Pixel des roten, grünen und blauen Kanals um einen festgelegten Betrag in eine festgelegte Richtung verschoben. Verwenden Sie diesen Effekt, um 3D-Clips, für die spezielle Brillen (mit einer roten und einer blauen Linse) erforderlich sind, oder farbige Ghosting-Effekte zu erstellen.



Um den Eindruck eines zurückweichenden Bildes zu erzeugen, schieben Sie den roten Kanal ein wenig nach links. Um das Bild nach vorne zu bringen, schieben Sie den roten Kanal ein wenig nach rechts.

Effekt Color Pass

Dieser Effekt wandelt einen Clip mit Ausnahme einer einzigen festgelegten Farbe in ein Graustufenbild um. Mit dem Color Pass-Effekt können Sie einen bestimmten Bereich eines Clips hervorheben. In einem Clip eines Basketballspiels könnten Sie beispielsweise den Basketball hervorheben, indem Sie den Ball auswählen und seine Farbe konservieren, während der Rest des Clips nur noch in Graustufen dargestellt wird. Beachten Sie jedoch, dass Sie mit dem Color Pass-Effekt nur Farben isolieren können, nicht aber Objekte innerhalb des Clips.

Siehe auch

„So isolieren Sie eine einzelne Farbe mit Color Pass“ auf Seite 270

Effekt Farbe ersetzen

Mit diesem Effekt wird eine ausgewählte Farbe an allen Stellen, an denen sie vorkommt, durch eine neue Farbe ersetzt, wobei alle Graustufen beibehalten werden. Mit diesem Effekt können Sie die Farbe eines Objekts in einem Bild ändern, indem Sie sie auswählen und dann durch Anpassen der Einstellungen eine andere Farbe erstellen.

Siehe auch

„So ersetzen Sie eine Farbe“ auf Seite 268

Effekt Entzerrung

Mit dem Effekt „Tonwertangleichung“ werden die Pixelwerte eines Bildes so verändert, dass eine konsistentere Helligkeits- bzw. Farbkomponentenverteilung erzeugt wird. Der Effekt funktioniert wie der gleichnamige Befehl in Adobe Photoshop. Die Tonwertangleichung kann dabei entweder anhand der RGB-Werte oder anhand der Helligkeitskomponente erfolgen. Pixel mit dem Alphakanalwert 0 (vollständig transparent) werden nicht berücksichtigt, so dass die Tonwertangleichung der maskierten Ebenen nur anhand des Maskenbereichs erfolgt. Die Qualitätseinstellung für die Ebene hat keinen Einfluss auf den Effekt „Tonwertangleichung“.

Entzerrung Gibt an, wie die Tonwertangleichung erfolgt:

- **RGB** Die Angleichung erfolgt auf der Basis der Rot-, Grün- und Blau-Komponente.
- **Helligkeit** Die Angleichung erfolgt auf der Basis der Helligkeit der einzelnen Pixel.
- **Wie Photoshop** Die Angleichung erfolgt durch Neuverteilung der Helligkeitswerte der Pixel in einem Bild, so dass diese gleichmäßiger die gesamte Breite der Helligkeitswerte repräsentieren.

Stärke Gibt an, in welchem Umfang die Helligkeitswerte neu verteilt werden. Bei 100% werden die Pixelwerte so gleichmäßig wie möglich verteilt, während bei niedrigeren Prozentzahlen weniger Pixelwerte neu verteilt werden.

Effekt Gamma-Korrektur

Dieser Effekt macht einen Clip heller oder dunkler, ohne die Schatten und Glanzlichter wesentlich zu verändern. Dazu werden die Helligkeitswerte der Mittelöne (mittlere Graustufen) geändert, während die dunklen und hellen Bereiche unverändert bleiben. Die Gamma-StandardEinstellung ist 1.0. Im Dialogfeld für die Einstellungen dieses Effekts können Sie für Gamma einen Wert zwischen 0,1 und 2.8 wählen.

Effekt PS-Gradationskurven

Der Effekt „PS-Gradationskurven“ wendet eine Photoshop-Gradationskurvendatei auf einen Clip an. Gradationskurven passen die Helligkeitswerte eines Bildes an, indem sie einen festgelegten Helligkeitsbereich dunkleren oder helleren Tönen zuordnen. Im Photoshop-Dialogfeld „Kurven“ können Sie eine Gradationskurvendatei für das gesamte Bild oder nur für einzelne Kanäle erstellen.

Hinweis: Dieser Effekt dient lediglich dazu, die Kompatibilität mit Dateien zu gewährleisten, die in früheren Versionen von After Effects mit dem Effekt „Gradationskurve“ erstellt wurden. Verwenden Sie andernfalls den Effekt „Kurven“.


Beim Laden in Adobe Premiere Pro wird die festgelegte Gradationskurve je nach Erstellung auf den Clip bzw. auf einen oder mehrere Kanäle des Clips angewendet. Wenn Sie keine Gradationskurve auswählen, wendet Adobe Premiere Pro die Standardkurve (lineare Verteilung der Helligkeit) auf die Ebene an.

Legen Sie für den Effekt „PS-Gradationskurven“ die folgenden Einstellungen fest:

Phase Ermöglicht mit Hilfe eines Kreisreglers die Festlegung eines Phasenwertes für die Gradationskurve. Wird ein höherer Wert festgelegt, wird die Gradationskurve nach rechts verschoben (wie im Dialogfeld „Kurven“ angezeigt); bei kleineren Werten wird die Kurve nach links verschoben.

Kurve und Phase auf Alphakanal anwenden Wendet die festgelegte Kurve und Phase auf den Alphakanal des Clips an. Wenn die festgelegte Kurve keinen Alphakanal enthält, verwendet Adobe Premiere Pro die Standardkurve (lineare Verteilung der Helligkeit) für den Alphakanal.

So wenden Sie eine Photoshop-Gradationskurve an

- 1 Wenden Sie den Effekt „PS-Gradationskurven“ auf einen Clip in einer Sequenz an.
 - 2 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Setup-Symbol , wählen Sie im Dialogfeld „Öffnen“ eine Gradationskurvendatei aus und klicken Sie auf „Öffnen“.
- Sie können zwar keine .acv-Dateien in den Effekt „PS-Gradationskurven“ importieren, Sie können diese Dateien aber in Photoshop konvertieren und so Dateien erstellen, die mit dem Effekt „Kurven“ kompatibel sind.

So konvertieren Sie .acv-Dateien für den Effekt „PS-Gradationskurven“

- 1 Laden Sie die .acv-Datei im Photoshop-Dialogfeld „Kurven“.
- 2 Klicken Sie auf das Buntstift-Werkzeug und speichern Sie die Datei als .amp-Datei.

Effekt Einfärben

Mit diesem Effekt werden die Farbinformationen eines Bildes geändert. Der Luminanzwert gibt für jeden Pixel eine Überblendung zwischen zwei Farben an. Mit „Schwarz abbilden auf“ und „Weiß abbilden auf“ wird festgelegt, welchen Farben dunkle und helle Pixel zugewiesen werden. Dazwischen liegenden Pixeln werden Zwischenwerte zugewiesen. Die Option „Stärke“ legt die Intensität des Effekts fest.

Keying-Effekte

Effekt Alphaanpassung

Sie verwenden den Alphaanpassungseffekt anstelle des Deckkrafteffekts, wenn Sie die Standardreihenfolge für das Rendern der fixierten Effekte ändern müssen. Ändern Sie den Prozentwert für die Deckkraft, um verschiedene Transparenzgrade festzulegen.

Mit Hilfe der folgenden Einstellungen des Effekts „Alphaanpassung“ können Sie den Alphakanal im Clip interpretieren:

Alphakanal ignorieren Der Alphakanal des Clips wird ignoriert.

Alphakanal umkehren Die transparenten und deckenden Bereiche des Clips werden umgekehrt.

Effekt Blue Screen-Key

Der Effekt „Blue Screen-Key“ bewirkt, dass alle Bildpixel transparent werden, die einem Standard-Bluescreen ähneln.

Siehe auch

„Blue Screen-Key und Green Screen-Key“ auf Seite 355

Effekt Chroma-Key

Durch den Chroma-Key-Effekt werden alle Bildpixel herausgefiltert, die einer bestimmten Key-Farbe ähneln. Wenn Sie einen Farbwert eines Clips auskeyen, wird die entsprechende Farbe bzw. der Farbbereich für den gesamten Clip transparent. Sie steuern den Bereich der transparenten Farben, indem Sie den Toleranzgrad anpassen. Sie können auch die Kanten des transparenten Bereichs weichzeichnen, um einen fließenden Übergang zwischen transparenten und deckenden Bereichen zu erzeugen.



Chroma-Key Effekt

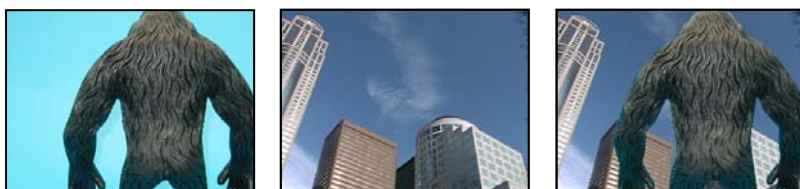
A. Originalbild B. Farbe Blau herausgefiltert C. Bild auf zweiter Spur D. Endgültiges zusammengesetztes Bild

Siehe auch

„Der Chroma-Key“ auf Seite 353

Effekt Color-Key

Mit dem Effekt „Color-Key“ können Sie alle Bildpixel auskeyen, die einer bestimmten Key-Farbe ähnlich sind. Dieser Effekt modifiziert lediglich den Alphakanal des jeweiligen Clips.



Color-Key Effekt: Ein nicht dem Standard entsprechender Bluescreen (links) und der Hintergrund (Mitte) werden mit dem Color-Key kombiniert (rechts).

Wenn Sie einen Farbwert eines Clips auskeyen, wird die entsprechende Farbe bzw. der Farbbereich für den gesamten Clip transparent. Sie steuern den Bereich der transparenten Farben, indem Sie den Toleranzgrad anpassen. Sie können auch die Kanten des transparenten Bereichs weichzeichnen, um einen fließenden Übergang zwischen transparenten und deckenden Bereichen zu erzeugen.

Siehe auch

„Der Color-Key“ auf Seite 354

Effekt Differenzmaske-Key

Beim Effekt „Differenzmaske-Key“ werden durch Vergleichen eines Originalclips mit einem Differenzclip Transparenzen erzeugt und anschließend Pixel im Originalclip herausgefiltert, die in Position und Farbe denen im Differenzbild entsprechen. Üblicherweise wird dieser Effekt verwendet, um einen statischen Hintergrund hinter einem sich bewegenden Objekt herauszufiltern, das dann vor einem anderen Hintergrund platziert wird. Häufig dient als Differenzclip hierbei einfach eine Einzelaufnahme des Hintergrundes (ohne das bewegliche Objekt; also beispielsweise bevor der Schauspieler vor das Bühnenbild tritt). Aus diesem Grund eignet sich der Differenzmaske-Key am besten für Szenen, die mit feststehender Kamera aufgenommen wurden.



Differenzmaske-Key Effekt


A. Originalbild B. Hintergrundbild C. Bild auf zweiter Spur D. Endgültiges zusammengesetztes Bild

Siehe auch

„Der Differenzmaske-Key“ auf Seite 358

„So ersetzen Sie einen statischen Hintergrund hinter beweglichen Objekten“ auf Seite 358

Effekte 4-Punkt-, 8-Punkt- und 16-Punkt-Korrekturmaske

Die drei Korrekturmaskeneffekte unterstützen Sie dabei, nicht benötigte Teile eines Bilds zu beschneiden, damit Sie einen Key-Effekt wirkungsvoller zuweisen und anpassen können. Die Korrekturmasken werden für ein detaillierteres Filtern mit 4, 8 oder 16 Änderungspunkten angewendet. Klicken Sie nach dem Anwenden des Effekts auf das Symbol „Transformieren“  neben dem Effektnamen im Effekteinstellungsfenster. Daraufhin werden im Programmmonitor die Griffpunkte der Korrekturmaske eingeblendet. Um die Maske anzupassen, ziehen Sie die Griffpunkte im Programmmonitor oder die Steuerelemente im Effekteinstellungsfenster.

Siehe auch

„So entfernen Sie Objekte mithilfe von Korrekturmasken“ auf Seite 360

Effekt Green Screen-Key

Der Effekt „Green Screen-Key“ macht alle Bildpixel transparent, die einem Standard-Greenscreen ähneln.

Siehe auch

„Blue Screen-Key und Green Screen-Key“ auf Seite 355

Effekt Bildmaske-Key

Mit diesem Effekt werden bestimmte Bereiche eines Clip-Bildes auf der Basis der Luminanzwerte eines Standbildclips herausgefiltert, der als Maske dient. Die Transparenzbereiche decken das Bild auf, das durch Clips in darunter liegenden Spuren erzeugt wird. Sie können einen beliebigen Standbildclip im Projekt als Maske festlegen; er muss sich nicht in der Sequenz befinden. Wenn Sie ein sich bewegendes Bild als Spurmaske verwenden möchten, setzen Sie den Effekt „Spurmaske-Key“ ein.

Siehe auch

„Der Bildmaske-Key“ auf Seite 357

„So stellen Sie Clips mithilfe von Alphakanälen und Helligkeitswerten zusammen“ auf Seite 357

Effekt Luminanz-Key

Durch diesen Effekt werden alle Bereiche eines Clips entfernt, die eine angegebene Luminanz oder Helligkeit haben. Die Qualitätseinstellungen des Clips haben keinen Einfluss auf den Luminanz-Key-Effekt.

Wenn das Objekt, das Sie als Basis für das Erstellen einer Maske verwenden möchten, sich im Luminanzwert deutlich von seinem Hintergrund unterscheidet, können Sie den Hintergrund durch Herausfiltern transparent machen. Wenn Sie beispielsweise eine Maske für Musiknoten auf einem weißen Hintergrund erstellen möchten, können Sie die helleren Werte herausfiltern; die dunklen Musiknoten werden dann zum einzigen deckenden Bereich.

Siehe auch

„Der Luminanz-Key“ auf Seite 356

Effekt Multiplizieren-Key

Mit dem Multiplizieren-Key-Effekt werden die Farbwerte in einem Clipbild mit dem darunter liegenden Clip multipliziert. Das Ergebnis wird dann durch 255 dividiert (der maximale Pixelwert von 8-Bit-Pixeln). Die dabei erzeugte Farbe ist in keinem Fall heller als das Original.

Siehe auch

„Multiplizieren-Key und Screen-Key“ auf Seite 356

Effekt Non-Red-Key

Der Non-Red-Key-Effekt macht die Pixel eines Clips transparent, die nicht rot sind.

Siehe auch

„Der Non-Red-Key“ auf Seite 355

Effekt RGB-Differenz-Key

Mit diesem Effekt wird Transparenz durch das Entfernen von Pixeln einer bestimmten Farbe oder eines Farbbereichs erzeugt. Wählen Sie eine Key-Farbe aus, indem Sie auf das Farbfeld klicken oder die Pipette auf eine Farbe im Monitorfenster ziehen.

Siehe auch

„Der RGB-Differenz-Key“ auf Seite 354

Effekt Entfernen-Maske

Mit diesem Effekt werden Farbausfransungen aus Clips entfernt, die mit einer Farbe vormultipliziert sind. Dieser Effekt ist nützlich bei der Kombination von Alphakanälen mit Füllstrukturen aus gesonderten Dateien. Wenn Sie Filmmaterial importieren, das einen vormultiplizierten Alphakanal beinhaltet, oder Alphakanäle mit After Effects erstellen, müssen Sie möglicherweise Lichthöfe aus einem Bild entfernen. Lichthöfe werden durch einen großen Kontrast zwischen der Farbe des Bilds und der Hintergrund- oder Maskenfarbe verursacht. Durch das Entfernen oder Ändern der Farbe einer Maske können die Lichthöfe entfernt werden.

Geben Sie als „Hintergrundfarbe“ die neue Hintergrundfarbe an, wenn Sie die Farbe einer Maske ändern möchten.

Effekt Screen-Key

Mit diesem Effekt werden die inversen Helligkeitswerte der Farben eines Clips mit denen des Bilds multipliziert, das Clips in niedriger liegenden Spuren erzeugen. Die dabei erzeugte Farbe ist in keinem Fall dunkler als das Original. Der Screen-Key-Effekt hat eine ähnliche Wirkung wie die herkömmliche Technik, bei der zwei unterschiedliche Filmnegative überlagert werden und das Ergebnis gedruckt wird.

Siehe auch

„Multiplizieren-Key und Screen-Key“ auf Seite 356

Effekt Spurmaske-Key

Mit diesem Effekt werden transparente Bereiche in einem Clip erzeugt, die den Luminanzwerten eines anderen Clips entsprechen. Transparenzbereiche decken das Bild auf, das durch Clips in darunter liegenden Spuren erzeugt wird. Schließen Sie den Maskenclip von der Ausgabe aus, indem Sie den Clip auswählen und „Clip“ > „Aktivieren“ wählen.

Siehe auch

„Der Spurmaske-Key“ auf Seite 359

„So erzeugen Sie Transparenz in einem Überlagerungsclip“ auf Seite 360

Störungseffekte

Effekt Median

Der Medianeffekt ersetzt jeden Pixel durch den Median-Pixelwert der angrenzenden Pixel innerhalb eines bestimmten Radius. Mit niedrigen Werten verringert dieser Effekt Störungen. Bei höheren Werten verleiht er einem Clip einen gemäldeähnlichen Effekt.

Für den Effekt „Median“ sind die folgenden Einstellungen verfügbar:

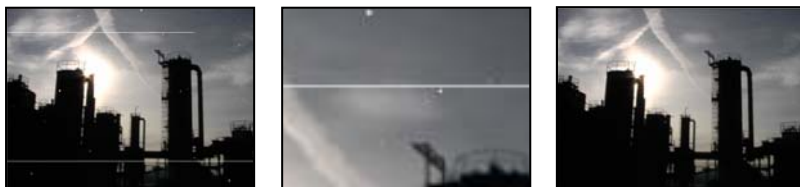
Radius Legt fest, wie viele Pixel für den Medianeffekt untersucht werden sollen. Wenn der Radius beispielsweise auf 1 gesetzt wurde, wird der Median aus den acht benachbarten Pixeln berechnet, die sich in einem Umkreis von einem Pixel um den mittleren Pixel befinden.

Auf Alphakanal anwenden Wendet den Effekt auf den Alphakanal des Clips an.

Effekte unter „Störung und Körnung“

Effekt Staub und Kratzer

Der Effekt „Staub und Kratzer“ reduziert das Rauschen, indem er nicht zusammenpassende Pixel ändert. Probieren Sie verschiedene Kombinationen von „Radius“- und „Schwellenwert“-Einstellungen aus, um den besten Kompromiss zwischen Schärfe und Fehlerausgleich zu finden. Die Qualitätseinstellungen „Entwurf“ und „Beste“ erbringen dieselben Ergebnisse.



Staub und Kratzer Effekt: Originalbild mit Kratzer (links), vergrößerte Ansicht der Kratzer (Mitte) und Bild nach Entfernen der Kratzer und Klarheitsverlust (rechts)

So wenden Sie den Effekt „Staub und Kratzer“ an

- 1 Wählen Sie einen Clip im Schnittfenster aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um den Effekt „Staub und Kratzer“ aus der Ablage „Störung und Körnung“ in der Ablage „Videoeffekte“ des Effektfensters anzuwenden:
 - Ziehen Sie den Effekt in den Bereich „Videoeffekte“ des Effekteinstellungsfensters.
 - Ziehen Sie den Effekt „“ auf den Clip im Schnittfenster.
- 3 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um die Optionen des Effekts „Staub und Kratzer“ anzuzeigen.
- 4 Ziehen Sie den „Radius“-Schieberegler nach rechts oder geben Sie in das Wertfeld einen Wert zwischen 0 und 255 Pixel ein. (Der Radius bestimmt, wie groß der Bereich ist, in dem der Filter nach Pixelunterschieden sucht. Wenn Sie den Radius einstellen, wirkt das Bild verschwommen. Verwenden Sie daher den kleinstmöglichen Wert, bei dem die Fehler noch beseitigt werden.)

5 Ziehen Sie den „Schwellenwert“-Schieberegler nach links auf 0, so dass alle Pixel der Auswahl oder des Bildes untersucht werden können. (Mit dem Schwellenwert legen Sie fest, wie verschieden die Pixelwerte sein müssen, damit der Filter darauf angewendet wird.)

Hinweis: Mit dem „Schwellenwert“-Schieberegler haben Sie eine bessere Steuerungsmöglichkeit für Werte zwischen 0 und 128 (dies ist der häufigste Bereich für Bilder) als für Werte zwischen 128 und 255.

6 Erhöhen Sie den Schwellenwert allmählich durch Eingeben eines Wertes oder Ziehen des Reglers auf den höchstmöglichen Wert, bei dem die Fehler noch beseitigt werden.

7 Wenn der Filter auf den Alphakanal angewendet werden soll, aktivieren Sie die Option „Auf Alphakanal anwenden“.

Effekt Störungen – Alpha

Mit dem Effekt „Störungen – Alpha“ können Sie dem Alphakanal eines Originalclips gleichmäßige Störungen oder Störungen im Quadrat zuweisen.



Störungen – Alpha Effekt: Originalbild auf der Videospur (links), Auswahl von „Beschränken“ für „Original-Alpha“ (Mitte) und „Störungen – Alpha“ mit Richtungsweichzeichner (rechts)

Legen Sie für den Effekt „Störungen – Alpha“ die folgenden Einstellungen fest:

Störung Gibt den Typ der Störung an. „Gleichmäßig per Zufall“ erstellt gleiche Mengen von Tiefen- und Lichterstörungen. Im Quadrat per Zufall“ erstellt Störungen mit hohem Kontrast. „Gleichmäßig in Animation“ erstellt animierte Störungen und „Im Quadrat in Animation“ erstellt animierten Kontrast.

Stärke Gibt an, wie viele Störungen dem Clip hinzugefügt werden sollen.

Original-Alpha Gibt an, wie die Störungen auf den Alphakanal des Clips angewendet werden sollen:

- **Addieren** Sie erhalten gleiche Mengen von Störungen in den transparenten und deckenden Bereichen des Clips.
- **Beschränken** Sorgt dafür, dass nur die deckenden Bereiche mit Störungen versehen werden.
- **Skalierung** Erhöht die Störungsmenge proportional zum Deckkraftwert und erzeugt in Bereichen mit 100 % Transparenz keine Störungen.
- **Kanten** Sorgt dafür, dass Störungen nur in teilweise transparenten Bereichen, wie z. B. am Rand des Alphakanals, erzeugt werden.

Überlauf Gibt an, wie der Effekt Werte neu zuordnet, die außerhalb des Graustufenbereichs von 0 bis 255 liegen.

- **Beschneiden** Werte über 255 werden deckend und Werte unter 0 werden transparent dargestellt.
- **Zurücklaufen** Die Werte werden wieder in den Bereich von 0 bis 255 zurückgezwungen, wobei feine Details entstehen. So wird ein Wert von 256 wie 254 und ein Wert von -1 als 1 dargestellt.
- **Rest bilden** Die Werte werden wieder in den Bereich 0 bis 255 zurückgezwungen. Dabei beginnen Werte über 255 bei niedrigen Farbwerten und Werte unter 0 bei hohen Farbwerten. Beispiel: Ein Wert von 256 wird in 0, ein Wert von 257 in 1 und 258 in 2 geändert. Ein Wert von -1 wird in 255, ein Wert -2 in 254 und -3 in 253 geändert.

Zufallsverteilung Gibt einen Zufallswert für die Störung an. Diese Einstellung ist nur verfügbar, wenn Sie für „Störung“ entweder „Gleichmäßig per Zufall“ oder „Im Quadrat per Zufall“ gewählt haben.



Störungen mit abrupten Übergängen können Sie durch Animieren der Einstellung „Zufallsparameter“ erzeugen. Wenn Sie übergangslos animierte Störungen erstellen möchten, animieren Sie den Wert „Störungsphase“.

Störungsphase Gibt die Position der Störung an. Diese Einstellung ist nur verfügbar, wenn Sie aus dem Popup-Menü „Störung“ entweder „Gleichmäßig in Animation“ oder „Im Quadrat in Animation“ gewählt haben.

Störungsoptionen (Animation) Gibt an, wie Störungen animiert werden.

- **Störungszyklus** Erzeugt einen Störungszyklus, der innerhalb der angegebenen Zeit genau einmal wiedergegeben wird.
- **Zyklus (in Umdrehungen)** Gibt die Anzahl der Umdrehungen für die Störungsphase an, die die Störung durchläuft, bevor sie wiederholt wird. (Nur verfügbar, wenn „Störungszyklus“ aktiviert wurde.)

Ändern Sie das Timing der „Störungsphase“-Keyframes, um die Geschwindigkeit der „Störungsphase“-Zyklen anzupassen.

Siehe auch

„Wissenswertes zu Keyframes“ auf Seite 226

Effekte Störungen HLS und Störungen HLS Auto

Der Effekt „Störungen HLS“ erzeugt statische Störungen in Clips, deren Quellfootage aus Standbildern oder bewegten Bildern besteht. Der Effekt „Störungen HLS Auto“ erstellt automatisch animierte Störungen. Beide Effekte bieten verschiedene Störungstypen, die dem Farbton, der Sättigung oder der Helligkeit des jeweiligen Clips hinzugefügt werden können. Die Einstellungen für diese Effekte sind, bis auf die jeweils letzte, identisch. Mit der letzten Einstellung wird die Animation der Störung festgelegt.



Störungen HLS Effekt: Originalbildspur (links); Störungen HLS (Mitte); Zweimalige Anwendung von „Störungen HLS“ bei niedrigen Sättigungswerten (rechts)

Legen Sie für den Effekt „Störungen HLS“ bzw. „Störungen HLS Auto“ die folgenden Einstellungen fest:

Störung Gibt den Typ der Störung an, die der Effekt hinzufügt. „Gleichmäßig“ erzeugt gleichmäßig verteiltes Pixelrauschen. Im Quadrat“ erzeugt vereinzelt auftretendes, kontrastreiches Rauschen, das auf Zufallsbasis verteilt wird. Korn“ erzeugt körniges Rauschen, mit dem Filmmaterial simuliert werden kann.

Farbton Gibt an, wie viele farbige Störungen vom Effekt erzeugt werden sollen. Die Angabe erfolgt als Prozentsatz der Farbtonwerte des Clips.

Helligkeit Gibt an, wie viele Graustufenstörungen vom Effekt erzeugt werden sollen. Die Angabe erfolgt als Prozentsatz der Luminanzwerte des Clips.

Sättigung Gibt an, wie viele farbige und Graustufenstörungen vom Effekt erzeugt werden sollen. Die Angabe erfolgt als Prozentsatz der Sättigungswerte des Clips.

Korngröße Diese Einstellung ist nur verfügbar, wenn Sie aus dem Popup-Menü „Störung“ die Option „Korn“ gewählt haben.

Störungsphase (nur „Störungen HLS“) Gibt den Zufallsparameterwert für die Störung an. Wenn Sie Störungsphase-Keyframes einstellen, durchläuft der Effekt die Phasen und erstellt animierte Störungen. Je größer die Unterschiede zwischen den Keyframewerten sind, desto schneller ist die Störungsanimationen.

Störungsanimationsgeschwindigkeit (nur „Störungen HLS Auto“) Gibt die Geschwindigkeit der Störungsanimation an. Je höher der Wert ist, desto schneller ändert sich der Störungseffekt. Wenn sich die Störung langsamer ändern soll, reduzieren Sie den Wert. Soll die Störungsgeschwindigkeit beschleunigt oder gebremst werden, können Sie Keyframes für diese Einstellung einrichten.

Siehe auch

„Wissenswertes zu Keyframes“ auf Seite 226

Perspektiveffekte

Effekt 3D

Mit dem 3D-Effekt wird ein Clip in einem imaginären dreidimensionalen Raum manipuliert. Sie können ein Bild um horizontale und vertikale Achsen drehen und es auf sich zu oder von sich weg schieben. Mit dem 3D-Effekt können Sie außerdem Aufhellungen erstellen und so den Effekt eines Lichtes erzeugen, das von einer sich drehenden Oberfläche reflektiert wird. Die Lichtquelle für diese Glanzlichter befindet sich immer über und links hinter dem Betrachter. Da das Licht von oben einfällt, muss das Bild nach hinten geneigt werden, damit diese Reflexion sichtbar wird. Der realistische Eindruck des 3D-Effekts kann dadurch noch gesteigert werden.



3D Effekt: Drehen (links), Drehen und Kippen (Mitte) und Drehen, Kippen und Entfernung (rechts)

Für den Effekt „3D“ sind die folgenden Einstellungen verfügbar:

Drehen Steuert die horizontale Drehung (Drehung um eine vertikale Achse). Sie können das Bild um mehr als 90 Grad drehen und dadurch die Rückseite des Bildes – das Spiegelbild der Vorderseite – anzeigen.

Kippen Steuert die vertikale Drehung (Drehung um eine horizontale Achse).

Entfernung zum Bild Legt die Entfernung des Bildes zum Betrachter fest. Je größer die Entfernung ist, desto weiter wird das Bild zurückgesetzt.

Glanzlicht Fügt einen Lichtschimmer hinzu, der von der Oberfläche des gedrehten Bildes reflektiert wird, als ob eine Deckenlampe darauf gerichtet wäre. Im Drahtgitter-Vorschaumodus wird das Glanzlicht durch ein rotes Pluszeichen (+) angezeigt, wenn es auf dem Clip nicht sichtbar ist (die Mitte des Glanzlichts überschneidet sich nicht mit dem Clip), und durch ein grünes Pluszeichen (+), wenn es sichtbar ist. Sie müssen eine Vorschau rendern, damit der Glanzlichteffekt im Programmmonitor sichtbar wird.

Vorschau Zeichnet einen Drahtgitterentwurf des dreidimensionalen Bildes. Da die Bearbeitung eines Bildes im dreidimensionalen Raum zeitaufwendig sein kann, wird das Drahtgitter schnell gerendert, so dass Sie mit Hilfe der Steuerelemente die gewünschte Drehung erzeugen können. Deaktivieren Sie die Vorschausteuerung, wenn Sie mit der Bearbeitung des Drahtgitterbildes fertig sind, um sich das Ergebnis anzusehen.

Effekt Alphakanal abschrägen

Mit diesem Effekt wird den Alpharändern eines Bildes eine abgeschrägte Kante hinzugefügt und sie werden beleuchtet, wodurch zweidimensionale Elemente oft dreidimensional wirken. (Wenn der Clip nicht über einen Alphakanal verfügt oder wenn der Alphakanal vollständig deckend ist, wird der Effekt auf die Ränder des Clips angewendet.) Die Kante, die mit diesem Effekt erzeugt wird, ist etwas weicher als beim Effekt „Kanten abschrägen“. Der Effekt „Alphakanal abschrägen“ ist besonders wirkungsvoll bei Text, der einen Alphakanal enthält.

Effekt Kanten abschrägen

Mit diesem Effekt erhalten die Kanten eines Bildes ein abgeschrägtes und beleuchtetes dreidimensionales Aussehen. Die Kantenpositionen werden durch den Alphakanal des Originalbildes bestimmt. Im Unterschied zum Effekt „Alphakanal abschrägen“ sind die mit diesem Effekt erzeugten Kanten immer rechtwinklig, so dass sich bei Bildern mit nicht rechtwinkligen Alphakanälen nicht das gewünschte Aussehen ergibt. Alle Kanten sind gleich breit.

Effekt Schlagschatten

Mit diesem Effekt wird hinter dem Clip ein Schatten hinzugefügt. Die Form des Schlagschattens wird durch den Alphakanal des Clips bestimmt. Im Unterschied zu den meisten anderen Effekten kann mit dem Schlagschatteneffekt ein Schatten außerhalb der Clipgrenzen (der Abmessungen der Clipquelle) erzeugt werden.

Da beim Schlagschatteneffekt der Alphakanal verwendet wird, eignet er sich für 32-Bit-Ausgangsmaterial-Dateien aus Zeichenprogrammen und aus 3D-Rendering-Programmen, die den Alphakanal unterstützen.

Hinweis: Da der Schlagschatteneffekt am wirkungsvollsten ist, wenn er als letzter Filter gerendert wird, sollten Sie diesen Effekt erst nach allen anderen Filtern anwenden. Sie können einen realistischer wirkenden Schatten auf animierten Clips erzeugen, indem Sie den Bewegungs- oder den 3D-Effekt vor dem Schlagschatteneffekt zuweisen, anstatt den fixierten Bewegungseffekt zu animieren, da fixierte Effekte im Anschluss an Standardeffekte gerendert werden.

Effekt Radialer Schatten

Mit dem Effekt „Radialer Schatten“ können Sie einen Schatten erstellen, der durch eine punktförmige Lichtquelle oberhalb des Clips entsteht, auf den dieser Effekt angewendet wird. Es wird nicht wie beim Effekt „Schlagschatten“ eine diffuse Lichtquelle verwendet. Beim Effekt „Schlagschatten“ wird eine unendliche Lichtquelle verwendet.) Der Schatten wird vom Alphakanal des Originalclips geworfen, wobei sich die Farbe dieses Clips auf die Farbe des Schattens auswirkt, wenn Licht durch die halbtransparenten Bereiche scheint. Sie können diesen Effekt verwenden, um dreidimensionale Ebenen so aussehen zu lassen, als würden Sie einen Schatten auf eine 2D-Ebene werfen.



Radialer Schatten Effekt: Originalbild (links), mit einmaliger Anwendung des Effekts „Radialer Schatten“ (Mitte) und zweimaliger Anwendung (rechts)

Legen Sie für den Effekt „Radialer Schatten“ die folgenden Einstellungen fest:

Schattenfarbe Gibt die Farbe des Schattens an.

Hinweis: Wenn Sie als Render-Option „Glasrand“ wählen, kann die Schattenfarbe mit den Farben des Clips überschrieben werden.

Deckkraft Gibt die Transparenz des Schattens an.

Lichtquelle Gibt an, von welchem Punkt das Licht auf den Clip geworfen wird, um den Schatten zu erzeugen.



Fügen Sie aus einem anderen Effektsteuerungspunkt (z. B. aus dem Effekt „Blendenflecke“) kopierte Positions-Keyframes ein, um schnell und einfach einen Schatten zu erstellen, der der Lichtquelle eines anderen Effekts entspricht.

Projektionsdistanz Gibt die Entfernung zur Fläche an, auf die der Schatten von dem Clip und der Lichtquelle fällt. Dieser Wert beeinflusst die Größe des Schattens. Standardmäßig bleibt die Entfernung zwischen Lichtquelle und Clip fest. Verwenden Sie also die Einstellung „Projektionsdistanz“, um den Hintergrund näher an die Lichtquelle und den Clip heran oder davon weg zu bewegen.

Glättung Gibt an, wie weich oder scharf die Ränder des Schattens sein sollen.

Rendern Gibt den Typ des Schattens an, den der Effekt erzeugt.

- **Normal** Erzeugt einen Schatten, der auf den Werten für die Schattenfarbe und die Deckkraft basiert, wobei die halbtransparenten Pixel im Originalclip keine Rolle spielen. (Bei Auswahl von „Normal“ wird die Einstellung „Farbeinfluss“ deaktiviert.)

- **Glasrand** Erzeugt basierend auf der Farbe und Deckkraft des Originalclips einen farbigen Schatten. Wenn der Originalclip halbtransparente Pixel enthält, verwendet der Schatten sowohl die Farbe als auch die Transparenz des Originalclips. Auf diese Weise können Sie z. B. den Eindruck von Buntglas erzeugen, durch das die Sonne scheint.

Je transparenter die Pixel im Originalclip sind, desto größer ist die Übereinstimmung zwischen Schattenfarbe und den Farben des Originalclips. Der Wert für „Schattenfarbe“ beeinflusst mehr die transparenten Bereiche des Originalclips. Wenn der Originalclip keine halbtransparenten Pixel enthält, bleibt der Einfluss von „Glasrand“ auf den Clip gering.

Hinweis: Mit Antialiasing geglättete Kanten führen bei Verwendung von „Glasrand“ zu farbigen Schattenrändern, auch wenn der Originalclip vollständig deckend ist. Die Originalfarben des Clips scheinen durch diese geglätteten Ränder, während die Schattenfarbe die Mitte des Schattens füllt.

Farbeinfluss Gibt den Anteil der Farbwerte des Originalclips an, die im Schatten erscheinen. Bei einem Wert von 100 % nimmt der Schatten die Farbe aller halbtransparenten Pixel im Clip an. Wenn der Clip keine halbtransparenten Pixel enthält, bleibt die Auswirkung des Effekts „Farbeinfluss“ auf den Clip gering, und die Schattenfarbe wird durch den Wert für „Schattenfarbe“ festgelegt. Wenn der „Farbeinfluss“-Wert reduziert wird, werden die Farben der Originalebene im Schatten mit der unter „Schattenfarbe“ gewählten Farbe gemischt. Eine Erhöhung des „Farbeinfluss“-Wertes führt zu einer Reduzierung des Einflusses der Schattenfarbe.

Animieren Sie „Farbeinfluss“, um die Mischung der Farben des Originalclips mit der unter „Schattenfarbe“ festgelegten Farbe im Laufe der Zeit zu erhöhen bzw. zu verringern.

Nur Schatten Gibt an, ob der Originalclip sichtbar ist. Wenn diese Option aktiviert ist, erscheint der Originalclip über dem Schatten. Ist die Option nicht aktiviert, erscheint nur der Schatten.

Ebene neu skalieren Gibt an, ob der Effekt den Begrenzungsrahmen des Originalclips als Kante des Clips betrachtet. Wenn die Option aktiviert ist, kann sich der Schatten auch über die Clipränder hinaus erstrecken. Ist die Option nicht aktiviert, werden alle Bereiche des Schattens, die außerhalb des Begrenzungsrahmens des Originalclips liegen, entlang der ursprünglichen Begrenzung des Clips beschnitten. Diese Option eignet sich nicht für Schatten, die sich außerhalb der Grenzen der Komposition befinden.

Vergrößerungseffekte

Effekt Facette

Dieser Effekt fasst Pixel mit ähnlichen Farbwerten in Zellen zusammen, um einen Gemäldeeffekt zu erzeugen. Auf diesen Effekt können keine Keyframes angewendet werden.

Rendereffekte

Effekt 4-Farben-Verlauf

Der Effekt „4-Farben-Verlauf“ erzeugt einen Verlauf aus vier Farben. Jede Farbe lässt sich individuell mit einem von vier Effektankerpunkten steuern, die animiert werden können. Verwenden Sie den Effekt „4-Farben-Verlauf“, um Hintergründe farbig zu gestalten, Farbpaletten zu mischen und Farbverläufe zu erzeugen.



4-Farben-Verlauf Effekt: Originalbilder (links) und mit verschiedenen Variationen des Effekts „4-Farben-Verlauf“ (Mitte und rechts)

Legen Sie folgende Einstellungen für den Effekt „4-Farben-Verlauf“ fest:

Punkt Passt die Position jeder Farbe innerhalb des 4-Farben-Verlaufs anhand der Werte für die x- und y-Koordinate an.

Farbe Legt die RGB-Farbwerte für jeden der vier Punkte fest. Farbe 1 legt die Farbe von Punkt 1 fest, Farbe 2 die Farbe von Punkt 2 usw.

Überblenden Legt die Überblendung des Verlaufs fest. Der Verlauf besteht eigentlich aus vier Kreisen, wobei sich jeder Kreis mit den anderen Kreisen als Ergebnis einer Berechnung zwischen dem Radius eines Kreises und dem Radius der anderen umgebenden Kreisen überblendet. Die Stärke der Überblendung hängt von der Position der Effektpunktpunkte ab.

Zittern Legt die Stärke der Option „Zittern“ (Störung) im Verlauf fest, wenn Überblenden angewendet wird. Die Option „Zittern“ verwendet einen gesteuerten Störungstyp, um Pixelwerte im Verlauf so zu ändern, dass eine Bänderung der Farben reduziert wird. Die Störung des Zitterns wirkt sich nur auf die Bereiche aus, in denen eine Bänderung der Farben auftreten könnte.

Deckkraft Legt die Transparenz des Verlaufs fest. Je niedriger der Wert, desto transparenter ist der Verlauf. Der Deckkraftwert der ursprünglichen Quellebene repräsentiert im Effekt eine Deckkraft von 100%.

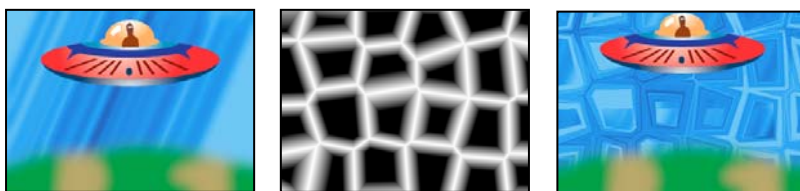
Modus Legt fest, wie die Verlaufsfarben mit den Farben der Originalebene interagieren. Diese Transfermodi sind identisch mit denen im Modi-Fenster der Zeitleiste.

Effekt Zellmuster

Der Effekt „Zellmuster“ erzeugt Zellmuster auf der Basis von Zellstörungen. Verwenden Sie diesen Effekt, um statische oder sich bewegende Hintergrundstrukturen und -muster zu erstellen. Die Muster können entweder als strukturierte Matten, als Überblendungsmasken oder als Quelle für Verschiebungsmatrizen verwendet werden.

Legen Sie folgende Einstellungen für den Effekt „Zellmuster“ fest:

Zellmuster Wählen Sie ein Muster aus dem Menü. „HQ“ steht für Muster, die mit höherer Definition als ihre unmarkierten Gegenstücke rendern. Die Option „Gemischte Kristalle“ ist nur als hochwertige Option verfügbar. Folgende Muster werden dabei erzielt:



Zellmuster Effekt: Originalbild (links), Erzeugung einer Verschiebungsmatrize durch den Effekt „Zellmuster“ (Mitte) und Verwendung der Verschiebungsmatrize mit dem Effekt „Versetzen“ (rechts)

Hinweis: Vom Erscheinungsbild her ist die Option „Statische Platten“ mit der Option „Platten“ identisch. Bei der Entwicklung der Zellen behalten die statischen Platten jedoch einen gleichförmigen Helligkeitswert bei, während sich bei Platten die Helligkeit des Zellmusters verschiebt.

Umkehren Kehrt das Zellmuster um. Schwarze Bereiche werden zu weißen und weiße Bereiche zu schwarzen.

Kontrast Legt den Kontrast des Zellmusterbildes fest, wenn Sie das Zellmuster „Blasen“, „Kristalle“, „Ganzseitig“, „Gemischte Kristalle“ oder „Röhrenförmig“ verwenden. Diese Einstellung bestimmt die Schärfe für eine beliebige Option der Platten oder Kristalle.

Hinweis: Der Kontrast des Clips wird von der im Menü „Überlauf“ ausgewählten Option beeinflusst.

Überlauf Legt die Methode für die Neuordnung von Werten fest, die sich außerhalb des Graustufenbereichs von 0 bis 255 befinden. Die Option „Überlauf“ ist nicht verfügbar, wenn Zellmuster auf der Basis von Schärfe ausgewählt werden.

- **Beschneiden** Interpretiert Werte über 255 als reines Weiß und Werte unter 0 als reines Schwarz. Der Kontrastwert steuert, wie viel des Bildes außerhalb dieses Bereichs fällt; höhere Kontrastwerte führen zu einem Bild, das hauptsächlich aus Schwarz oder Weiß mit wenig Grau besteht. Deshalb werden bei höheren Kontrasteinstellungen weniger feine Zelldetails angezeigt.

- **Weich beschränken** Graustufenwerte werden neu zugeordnet, so dass sie in den Bereich zwischen 0 und 255 fallen. Als Folge reduziert sich der Kontrast; die Zellen sind hauptsächlich grau mit einigen wenigen rein schwarzen oder rein weißen Bereichen.

- **Zurücklaufen** Die Überlaufwerte werden so geändert, dass sie in den Bereich zwischen 0 und 255 fallen. Die Werte werden dabei in die andere Richtung „umgelenkt“. Wenn beispielsweise der maximal zulässige Wert 255 beträgt und sich der tatsächliche Wert auf 285 ($255 + 30$) beläuft, beträgt der Ergebniswert 225 ($255 - 30$). Diese Option führt dazu, dass definiertere, feinere Details erscheinen, wenn „Kontrast“ auf über 100 festgelegt wird.

Verteilen Legt fest, in welchem Maß das Muster zufällig gezeichnet wird, und beeinflusst damit den Winkel, in dem die Zellen im Verhältnis zueinander stehen. Niedrigere Werte führen zu gleichmäßigeren oder rasterähnlichen Zellmustern.

Größe Legt die Größe der Zellformen fest. Die Standardgröße ist 60.

Verschiebung Legt den Teil des Zellmusters fest, der im Programmonitor sichtbar ist. Diese Einstellung ist nützlich, wenn Sie das Zellmuster über die Clipränder animieren.

Kachel-Optionen Wählen Sie zur Steuerung des Kacheffekts eine der folgenden Optionen aus:

- **Kacheln aktivieren** Rendert die Zellmuster in nahtlose Kacheln. Die Form und Anzahl der Kacheln werden durch die Werte der Optionen „Zellen horizontal“ und „Zellen vertikal“ festgelegt.
- **„Zellen horizontal“ und „Zellen vertikal“** Legen die Anzahl der horizontalen und vertikalen Zellen einer Kachel fest.

Hinweis: Verwenden Sie zur Bestimmung der Kachelgröße folgende Berechnungen: $\text{Kachelbreite} = \text{Zellen horizontal} \times \text{Größe}$; $\text{Kachelhöhe} = \text{Zellen vertikal} \times \text{Größe}$. Wenn Sie z. B. eine Kachelgröße von 256×256 Pixel erstellen, setzen Sie „Größe“, „Zellen horizontal“ und „Zellen vertikal“ auf den Wert 16.

Evolution Erstellt feine Änderungen in der Form eines Zellmusters. Durch die Animation dieser Einstellung entstehen subtile Änderungen der Zellformen über einen Zeitverlauf. Stellen Sie Keyframes für „Evolution“ ein, um anzugeben, wie stark sich die Zellformen über die Zeit zwischen den Keyframes entwickeln. Je mehr Umdrehungen innerhalb einer angegebenen Zeit, um so schneller ändern sich die Zellformen. Höhere Evolutionswerte können zu weniger sanften Änderungen der Zellformen führen.

Hinweis: Obwohl der Evolutionswert in als „Umdrehungen“ bezeichneten Einheiten festgelegt wird, ist es wichtig, sich bewusst zu sein, dass sich diese Umdrehungen vergrößern. Die Evolution nimmt bei jedem neuen Wert bis ins Endlose zu. Aktivieren Sie die Option „Zyklusevolution“ (unter „Optionen für Evolution“), damit die Evolutionseinstellungen bei jeder Umdrehung in ihren ursprünglichen Zustand zurückversetzt werden.

Optionen für Evolution Auf Grund der Komplexität der Zellformen, die das Zellmuster erzeugen, kann das Rendern viel Zeit in Anspruch nehmen. Aus diesem Grund stehen unter „Optionen für Evolution“ Einstellungen zur Verfügung, die den Effekt für einen kurzen Zyklus rendern und ihn danach für die Dauer des Projekts in einer Schleife ablaufen lassen. Verwenden Sie die Einstellungen unten, um ein glattes, sich vergrößerndes Schleifensegment zu erstellen.

- **Zyklusevolution** Erstellt eine Schleife, die den Evolutionszustand zwingt, wieder zum Startpunkt zurückzukehren.
- **Zyklus (in Umdrehungen)** Verfügbar, wenn „Zyklusevolution“ aktiviert ist. Die Option „Zyklus“ legt die Anzahl der Umdrehungen (der Evolutionseinstellung) fest, die das Zellmuster durchläuft, bevor es wiederholt wird. Wenn Sie z. B. die Evolution auf mehr als fünf Umdrehungen einstellen und den Wert für den Zyklus auf 2 setzen, wiederholt sich die Evolution zwei Mal. Das Timing oder die Geschwindigkeit dieser Evolutionszyklen wird durch die Zeit zwischen den „Evolution“-Keyframes bestimmt. (Die Einstellung „Zyklus“ beeinflusst nur den Zustand des Zellmusters, nicht die Geometrie oder andere Einstellungen. Zwei identische Zustände des Zellmusters sehen nicht gleich aus, wenn sie mit unterschiedlichen Einstellungen für Größe oder Verschiebung angezeigt werden.)
- **Zufallsverteilung** Gibt einen eindeutigen Zufallswert an, mit dem das Muster erzeugt werden soll. Das Animieren dieser Einstellung führt zum schnellen Überblenden einer Menge Zellformen in eine andere des gleichen Zellmustertyps. Verwenden Sie die Einstellung „Evolution“ für eine glatte Überblendung der Zellmuster.

Hinweis: Erstellen Sie neue Zellmusteranimationen, indem Sie vorher erstellte Evolutionszyklen neu verwenden und nur den Wert „Zufallsparameter“ ändern. Durch Eingeben eines Wertes für „Zufallsverteilung“ wird das Zellmuster verändert, ohne dass die Evolutionsanimation gestört wird.

Effekt Schachbrett

Der Effekt „Schachbrett“ erzeugt ein Schachbrettmuster.



Eine übereinstimmende Farbe erzeugt einen schwachen Schachbretteffekt (Mitte). Wenn Sie für große Breiten und niedrige Höhen Rot verwenden (rechts), erhalten Sie einen Streifeneffekt.

Legen Sie folgende Einstellungen für den Effekt „Schachbrett“ fest:

Anker Legt den Ursprung bzw. Ankerpunkt des Schachbrettmusters fest. Durch Verschieben des Ankerpunkts verschiebt sich auch das Schachbrettmuster.

Rastergröße von Legt fest, wie der Effekt die Größe der Felder bestimmen soll. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:

- **Eckpunkt** Legt fest, dass das räumliche Verhältnis zwischen angegebenem Eck- und Ankerpunkt die Größe des Schachbrettmusters bestimmt.
- **Regler für Breite** Legt fest, dass Größe und Form des Schachbrettmusters von der angegebenen Breite bestimmt werden. Als Form für die einzelnen Schachbrettfelder kommt nur das Quadrat in Frage, denn der Wert für die Breite wird gleichzeitig als Höhe verwendet.
- **Regler für Breite und Höhe** Legt fest, dass Größe und Form des Schachbrettmusters von der angegebenen Breite und Höhe bestimmt werden. Verwenden Sie diese Option, um die Breite und Höhe der einzelnen Schachbrettfelder unabhängig voneinander festzulegen.

Ecke Bestimmt das geometrische Verhältnis zwischen angegebenem Eck- und Ankerpunkt. Wenn Sie im Menü „Größe von“ die Option „Eckpunkt“ auswählen, benutzt der Effekt die Positionen der beiden oben genannten Punkte, um die Größe des Schachbrettmusters festzulegen.

Breite Legt die horizontale Ausdehnung des Schachbrettmusters fest. Wenn Sie im Menü „Größe von“ die Option „Regler für Breite“ auswählen, legt dieser Wert sowohl Breite als auch Höhe des Schachbrettmusters fest. Wenn Sie im Menü „Größe von“ die Option „Regler für Breite und Höhe“ auswählen, legt dieser Wert nur die Breite fest.

Höhe Wenn Sie im Menü „Größe von“ die Option „Regler für Breite und Höhe“ auswählen, legt dieser Wert die vertikale Höhe der Schachbrettfelder fest.

Weiche Kante Legt die Größe der weichen Kante des Schachbrettmusters fest. Wenn Sie diese Einstellung erweitern, werden die Regler für Breite und Höhe angezeigt. Legen Sie die Werte für Breite und Höhe unabhängig voneinander fest oder verwenden Sie für eine gleichmäßig weiche Kante für beide denselben Wert.

Farbe Legt die Farbe eines Satzes von Schachbrettfeldern fest. Die Farbe des anderen Satzes ist immer transparent.

Deckkraft Legt die Transparenz des Schachbrettmusters fest.

Modus Bestimmt den Transfermodus, den der Effekt für das Zusammenwirken zwischen Schachbrettmuster und Originalebene verwenden soll. Mit der Standardoption „Ohne“ wird nur das Schachbrettmuster gerendert.

Effekt Kreis

Der Effekt „Kreis“ erstellt einen individuell anpassbaren, ausgefüllten Kreis oder einen Ring.



Kreis Effekt: Originalbild (links), Kreis ohne Kante (Mitte) und Kreis mit einer breiten und weichen Kante – Radius (rechts)

Legen Sie folgende Einstellungen für den Effekt „Kreis“ fest:

Mitte Legt den Mittelpunkt des Kreises fest.

Radius Legt den Radius in Pixeln fest. (Wenn Sie einen Radius angeben, der größer ist als Ihr Originalclip, liegen unter Umständen bestimmte Kreisteile oder sogar der gesamte Kreis außerhalb des Kompositionsframes. Dies ist abhängig von der Position des Kreismittelpunkts.)

Rand Legt die Form sowie den Rand des Kreises fest. Je nach Option ändert sich die Beschriftung des Reglers in den Namen der aktuellen Option. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü aus und verwenden Sie den Regler zum Anpassen der Option:

- **Ohne** Erzeugt einen ausgefüllten Kreis.
- **Kantenradius** Erzeugt einen Ring. Die Breite des Rings ist die Differenz zwischen dem Wert dieser Einstellung und dem Wert für den Radius.
- **Breite** Erzeugt einen Ring der angegebenen Breite. Der zugehörige Regler gibt die Breite des Rings in Pixeln wieder.
- **Breite * Radius** Erzeugt einen Ring, bei dem der Radius zur Bestimmung der Breite verwendet wird. Wenn Sie den Radius des Ringes erhöhen, steigt auch der Wert für die Breite proportional zu diesem Wert.
- **„Breite und weiche Kante * Radius“** Erzeugt einen Ring, bei dem der Radius zur Bestimmung von Breite und weicher Kante verwendet wird. Wenn Sie den Radius des Ringes erhöhen, steigen auch die Werte für die Breite und die weiche Kante proportional zu diesem Wert.

Weiche Kante Legt fest, wie stark die auf den Kreisrand angewendete weiche Kante sein soll. Wenn Sie diesen Wert erhöhen, wird der Übergang des Kreisrands weicher und überblendet mit dem Hintergrundobjekt. Wenn Sie den Wert verringern, wird der Kreisrand schärfer gezeichnet.

Hinweis: Die Option „Weiche Kante innen“ ist deaktiviert, wenn für die Einstellung „Rand“ die Option „Ohne“ festgelegt ist, da ein ausgefüllter Kreis nicht über eine innere Kante verfügt.

Kreis umkehren Legt fest, dass die Kreismatte umgekehrt werden soll.

Farbe Legt die Füllfarbe des Kreises fest.

Deckkraft Legt die Transparenz des Kreises fest.

Modus Legt den Transfermodus fest, in dem Kreis und Originalclip interagieren sollen. Bei Auswahl von „Ohne“ wird nur der Kreis ohne den Originalclip angezeigt.

Effekt Ellipse

Der Effekt „Ellipse“ zeichnet eine Ellipse anhand der Maße, die Sie im Effektfenster angegeben haben. Neben der Breite und Höhe können Sie auch die Linienstärke, Glättung und Farbe der Ellipse festlegen.

Breite und Höhe Hiermit werden Breite und Höhe der Ellipse in Pixeln festgelegt. Gültige Werte liegen zwischen 0 und 2000 Pixeln.

Breite Legt die Stärke des Bogens fest, aus dem die Ellipse besteht. Gültige Werte liegen zwischen 0 und 1000 Pixeln.

Glättung Legt die Glättung bzw. die Stärke des Weichzeichners fest, die auf den Ellipsenbogen angewendet wird.



Ellipse Effekt: Originalbild (links), einmalige Anwendung der Ellipse auf den Hintergrund (Mitte) und mehrfache Anwendung (rechts)

Effekt Pipettenfüllung

Der Effekt „Pipettenfüllung“ wendet das mit der Pipette aufgenommene Farbmuster auf den Originalclip an. Dieser Effekt ist hilfreich, wenn Sie eine Volltonfarbe von einem Sample-Punkt auf dem Originalclip aufnehmen möchten oder einen Farbwert von einem Clip aufnehmen und diese Farbe unter Verwendung eines Transfermodus auf einen zweiten Clip anwenden möchten.



Pipettenfüllung Effekt: Originalbild (links) und mit verschiedenen Farbmustern (Mitte und rechts)

Legen Sie folgende Einstellungen für den Effekt „Pipettenfüllung“ fest:

Sample-Punkt Legt die aufgenommenen Pixelfarben fest.

Sample-Radius Legt die Größe des als Samples (Musters) verwendeten Bereichs fest.

Durchschnittl. Pixelfarben Legt fest, welche Farbwerte der Effekt in dem von Sample-Punkt und Sample-Radius definierten Bereich mit der Pipette aufnehmen soll.

- **Leere überspringen** Die durchschnittlichen RGB-Farbwerte werden mit Ausnahme der Farbwerte von transparenten Pixeln aufgenommen.
- **Alle** Verwendet den Durchschnitt aller RGB-Farbwerte als Farbmuster, einschließlich derjenigen von transparenten Pixeln.
- **Alle integrierten** Der Durchschnitt aller RGB-Farbwerte wird mit dem Alphakanal multipliziert und dann als Farbmuster verwendet.
- **Inklusive Alpha** Verwendet den Durchschnitt aller RGB-Farben und Alphakanal-Werte als Farbmuster. Dadurch enthält das aufgenommene Farbmuster auch die durchschnittliche Transparenz der verwendeten Pixel.

Original-Alpha beibehalten Wenn diese Einstellung aktiviert ist, behält der Effekt den Alphakanal des Originalclips bei. Wenn Sie im Menü „Durchschnittl. Pixelfarben“ die Option „Inklusive Alpha“ ausgewählt haben, wird der ursprüngliche Alphakanal als Schablone über das aufgenommene Farbmuster gelegt.

Mit Original mischen Legt fest, in welchem Maß sich die neue Volltonfarbe und der Originalclip mischen sollen.

Effekt Raster

Der Effekt „Raster“ erzeugt individuelle Raster. Rendern Sie dieses Raster in einer Farbfläche oder als Maske im Alphakanal des Originalclips. Dieser Effekt eignet sich zum Erzeugen von Design-Elementen und Matten, in denen andere Effekte angewendet werden können.



Raster Effekt: Originalbild (links) und mit verschiedenen Rastereffekten (Mitte und rechts)

Legen Sie folgende Einstellungen für den Effekt „Raster“ fest:

Anker Legt den Ursprung des Rasters anhand der x- und y-Koordinate fest.

Rastergröße von Legt die Größe des Rasters fest. Jede Option aktiviert die entsprechende Effekteinstellung:

- **Eckpunkt** Legt das geometrische Verhältnis zwischen Eck- und Ankerpunkt fest.

- **Regler für Breite** Legt den Wert der Einstellung „Breite“ fest. Die Zellen des Rasters bilden ein Quadrat, wenn der Wert „Breite“ sowohl als Breite als auch als Höhe der Rasterzellen verwendet wird.

- **Regler für Breite und Höhe** Legt die Werte der Einstellungen „Breite“ und „Höhe“ fest. Verwenden Sie diese Option, um die Breite und Höhe der Rasterzellen unabhängig voneinander festzulegen.

Ecke Legt die Größe der Rasterzellen anhand des geometrischen Verhältnisses zwischen dem Eckpunkt und dem Ankerpunkt fest.

Breite Legt die horizontale Breite der Rasterzellen fest. Wenn Sie die Option „Regler für Breite“ aus dem Menü „Rastergröße von“ auswählen, wird dieser Wert für die Breite und Höhe der Rasterzellen verwendet. Wenn Sie dagegen die Option „Regler für Breite und Höhe“ aus dem Menü „Rastergröße von“ auswählen, legt dieser Wert nur die Breite fest.

Höhe Wenn Sie die Option „Regler für Breite und Höhe“ aus dem Menü „Rastergröße von“ auswählen, legt dieser Wert die Höhe der Rasterzellen fest.

Rahmen Legt die Rahmenstärke des Rasters fest. Ein Rahmenwert von 0 blendet das Raster aus.

***Hinweis:** Das Glätten des Rasterrahmens kann dazu führen, dass die sichtbare Stärke um einen Pixel variiert.*

Weiche Kante Legt die Glättung des Rasters fest. Sie können die Stärke der Breite und Höhe individuell oder beide Einstellungen auf die gleiche Stärke festlegen, um für alle Kanten eine gleichmäßige weiche Kante zu erzeugen. Der maximale Wert für „Breite“ ist 400 Pixel; der maximale Wert für „Höhe“ ist 400 Pixel.

Raster umkehren Kehrt die transparenten und deckenden Bereiche des Rasters um.

Farbe Legt die RGB-Farbwerte des Rasters fest.

Deckkraft Legt die Deckkraft des Rasters fest.

Modus Legt fest, in welcher Weise das Raster mit der Originalebene interagiert. Diese Transfermodi entsprechen denjenigen im Zeitleistfenster.

Effekt Blendenfleck

Dieser Effekt simuliert die Lichtbrechung, die entsteht, wenn ein helles Licht auf die Kameralinse fällt.

Für den Effekt „Blendenfleck“ sind die folgenden Einstellungen verfügbar:

Helligkeit Legt den Prozentsatz der Helligkeit fest. Es können Werte zwischen 10 Prozent und 300 Prozent eingestellt werden.

Mittelpunkt der Lichtbrechung Legt die Position für den Mittelpunkt des Flecks fest.

Objektivart Bestimmt die zu simulierende Objektivart.

Effekt Blitz

Mit dem Blitzeffekt werden Blitzstrahlen und andere elektrische Effekte zwischen zwei bestimmten Punkten in einem Clip erzielt. Ein Beispiel ist der Effekt verdunkelter und unscharfer Bilder, mit dem beispielsweise ein düsterer Effekt wie in alten Horrorfilmen erzeugt wird. Dieser Effekt wird automatisch ohne Keyframes über den Zeitbereich des Clips hinweg animiert.

Für den Effekt „Blitz“ sind die folgenden Einstellungen verfügbar:

Startpunkt, Endpunkt Geben an, wo der Blitzeffekt beginnt und wo er endet.

Segmente Gibt die Anzahl der Segmente an, aus denen der Hauptblitzstrahl besteht. Bei höheren Werten wird der Effekt detaillierter, der Bewegungsablauf jedoch weniger gleichmäßig.

Amplitude Gibt die Höhen und Tiefen des Blitzstrahls als Prozentsatz der Clipbreite an.

Details und Details: Amplitude Gibt an, wie viele Details dem Blitzstrahl und den Verzweigungen hinzugefügt werden. Typische Werte für die Einstellung „Details“ liegen zwischen 2 und 3. Ein typischer Wert für die Option „Details: Amplitude“ ist 0,3. Höhere Werte für diese Steuerelemente eignen sich am besten für Standbilder, da sie bei Animationen zu Problemen führen können.

Verzweigung Gibt die Menge an Verzweigungen an, die am Ende der Strahlsegmente erscheinen. Mit dem Wert 0 wird keine Verzweigung, mit dem Wert 1,0 wird bei jedem Segment eine Verzweigung erzeugt.

Weitere Verzweigung Gibt die Häufigkeit der weiteren Verzweigungen an. Durch hohe Werte wird ein Blitzstrahl mit baumartigen Verästelungen erzeugt.

Verzweigungswinkel Gibt die Größe des Winkels zwischen einer Verzweigung und dem Hauptblitzstrahl an.

Verzweigungslänge Gibt die Länge jedes Verzweigungssegments als einen Bruchteil der durchschnittlichen Segmentlänge des Blitzstrahls an.

Verzweigungssegmente Gibt die maximale Segmentanzahl für jede Verzweigung an. Geben Sie höhere Werte für die Verzweigungslänge und die Verzweigungssegmente an, um lange Verzweigungen zu erhalten.

Verzweigungsbreite Gibt die durchschnittliche Breite jeder Verzweigung als einen Bruchteil der Breite des Blitzstrahls an.

Passen Sie den Blitzeffekt mit den folgenden Steuerelementen an:

Geschwindigkeit Gibt an, wie schnell sich der Blitzstrahl ausbreitet.

Stabilität Gibt an, wie nah an der durch den Anfangs- und Endpunkt definierten Linie der Blitz sich ausbreitet. Durch Angabe von niedrigen Werten bleibt der Blitzstrahl nah an der Linie, durch höhere Werte vergrößern sich die Zacken. Verwenden Sie „Stabilität“ und „Blitzstärke“ zusammen, um einen düsteren Effekt wie in alten Horrorfilmen zu simulieren: Dabei zieht der Blitzstrahl sich in Sekundenschnelle an eine Position nahe der Startlinie zurück, nachdem er sich in der unter „Blitzstärke“ angegebenen Richtung ausgebreitet hat. Wenn für „Stabilität“ ein zu niedriger Wert angegeben wird, kann der Blitz sich nicht bogenförmig ausbreiten, bevor er sich zurückzieht. Wenn ein zu hoher Wert eingestellt ist, springt der Blitzstrahl durch das Bild.

Endpunkt fixieren Gibt an, ob der Endpunkt des Blitzstrahls an einer Position fixiert wird. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, endet der Blitzstrahl nicht genau an dem Endpunkt.

Breite, Abweichung Gibt die Breite des Hauptblitzstrahls an und legt fest, bis zu welchem Grad die Breite der verschiedenen Segmente des Blitzstrahls variieren kann. Die Änderungen der Breite unterliegen dem Zufallsprinzip. Beim Wert 0 erfolgt keine Änderung der Breite, der Wert 1 bewirkt maximale Breitenänderungen.

Kernbreite Gibt die Breite des inneren Scheins an, der durch den Wert unter „Innenfarbe“ festgelegt wird. Die Kernbreite steht im Verhältnis zur Gesamtbreite des Blitzstrahls.

Außenfarbe, Innenfarbe Legen die Farben fest, die für den äußeren und inneren Schein des Blitzes verwendet werden sollen. Da diese Farben beim Blitzeffekt zusätzlich zu den in der Komposition bereits vorhandenen Farben hinzugefügt werden, erhalten Sie mit Primärfarben normalerweise die besten Ergebnisse. Helle Farben werden oft noch zusätzlich aufgehellt, in einigen Fällen sogar weiß. Dies hängt von der Helligkeit der angrenzenden Farben ab.

Blitzstärke, Richtung Gibt die Stärke und die Richtung der Blitzstrahlkraft an. Verwenden Sie die Optionen „Blitzstärke“ und „Stabilität“, um einen düsteren Effekt wie in alten Horrorfilmen zu erhalten.

Zufallsverteilung Gibt einen Anfangspunkt für den Ablauf der von Ihnen festgelegten Blitzeffekte nach Zufallsprinzip an. Da die zufälligen Bewegungen des Blitzes möglicherweise mit einem anderen Bild oder Clip in Konflikt treten, können Sie unter „Zufallsparameter“ einen anderen Anfangspunkt für den zufälligen Ablauf angeben, wodurch die Bewegungen des Blitzstrahls geändert werden.

Modus Gibt an, wie der Blitz der Ebene hinzugefügt wird.

In jedem Frame neu Steuert die Generierung des Blitzes einzeln nach Frame. Wenn diese Option aktiviert ist, wird der Blitz in jedem Frame neu generiert. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie möchten, dass der Blitz immer auf die gleiche Weise in demselben Frame erscheint, wenn Sie diesen ausführen. Wenn Sie diese Option aktivieren, wird für das Rendering möglicherweise mehr Zeit benötigt.

Effekt Füllwerkzeug

Der Effekt „Füllwerkzeug“ ist ein Malwerkzeug, das nicht destruktiv ist und einen ausgewählten Bereich mit einer Volltonfarbe ausfüllt. Er funktioniert ähnlich wie das Füllwerkzeug von Adobe Photoshop. Verwenden Sie das Füllwerkzeug, um cartoonartige, konturierte Zeichnungen mit einer Farbe zu versehen oder die Farbe ausgewählter Bildbereiche durch eine andere zu ersetzen.



Füllwerkzeug Effekt: Farben füllen Spiralformen auf separaten Spuren (links und Mitte); Anwendung des Effekts im Farbtransfermodus (rechts)

Legen Sie folgende Einstellungen für den Effekt „Füllwerkzeug“ fest:

Füllpunkt Legt den Bildbereich fest, den der Effekt mit der neuen Farbe ausfüllen soll. In Abhängigkeit von der Position des Effektpunktes ermittelt diese Einstellung die RGB- und Alphawerte von ein bis vier Pixeln und berechnet einen Durchschnittswert. Dieser Wert bestimmt, welche Pixel mit der neuen Farbe versehen werden sollen. Wie weit sich die Farbe ausbreitet, hängt sowohl von der Einstellung „Toleranz“ als auch von der Option ab, die Sie im Menü „Füllauswahl“ wählen.

Füllauswahl Legt die Kanäle fest, die mit der neuen Farbe gefüllt werden sollen.

- **RGB und Alpha** Legt fest, dass die RGB- und Alphakanäle des Füllpunktes mit der neuen Farbe versehen werden sollen.
- **RGB** Legt fest, dass nur der RGB-Kanal des Füllpunktbereichs die neue Farbe erhalten soll.
- **Transparenter Bereich** Legt fest, dass nur die transparenten Bereiche in der Nähe des Füllpunktes eingefärbt werden sollen. Damit diese Option funktioniert, müssen Sie in einem transparenten Bereich einen Füllpunkt setzen.
- **Deckkraft** Legt fest, dass nur die deckenden Bereiche in der Nähe des Füllpunktes eingefärbt werden sollen. Damit diese Option funktioniert, müssen Sie in einem deckenden Bereich einen Füllpunkt setzen.
- **Alphakanal** Legt fest, dass im gesamten Bild entweder die deckenden oder die transparenten Bereiche eingefärbt werden sollen. Dies ist abhängig vom Wert des Alphakanals am Füllpunkt.

Toleranz Legt den Pixelbereich fest, der mit der neuen Farbe gefüllt werden soll. Dieser Wert basiert auf der Option, die Sie im Menü „Füllauswahl“ festgelegt haben. Höhere Werte vergrößern den Bereich ähnlicher Pixelwerte, die von dem Effekt neu eingefärbt werden. Geringere Toleranzwerte verkleinern dagegen den Bereich.

Schwellenwerte anzeigen Bewirkt, dass die Schwellenwerte im Kompositionsfenster (auf der Grundlage des Toleranzwerts) in Schwarz und Weiß angezeigt werden. Die weißen Bereiche innerhalb des Toleranzbereichs werden mit der ausgewählten Füllfarbe gefüllt. Dies ist besonders hilfreich für die Suche nach Lücken. Wenn sich irgendwo eine schmale Lücke befindet, kann die Farbe auslaufen und Bereiche einfärben, für die dies eigentlich nicht vorgesehen war. Wenn Sie die Lücke gefunden haben, versuchen Sie, den Toleranzwert zu reduzieren oder das Bild entweder mit dem Effekt „Malen“ oder mit der Anwendung, in der das Bild erstellt wurde, zu retuschieren.

Kontur Legt fest, wie die Konturen des eingefärbten Bereichs behandelt werden sollen:

- **Glätten** Die Kanten des eingefärbten Bereichs werden geglättet.
- **Weiche Kante** Versieht den eingefärbten Bereich mit einer weichen Kante. Mit den Werten unter „Glättung der weichen Kanten“ werden Konturen erzeugt, deren Übergänge noch weicher sind.
- **Verteilen** Der eingefärbte Bereich wird ausgedehnt. Mit dem Wert unter „Überragungs-Radius“ wird die Anzahl an Pixeln festgelegt, um die sich die Füllfarbe über den Rand des Füllbereichs hinaus ausdehnen soll.
- **Schrumpfen** Der eingefärbte Bereich wird verkleinert. Mit dem Wert unter „Schrumpfradius“ wird die Anzahl an Pixeln festgelegt, um die sich die Füllfarbe hinter den Rand des Füllbereichs zurückziehen soll.
- **Kontur** Der Füllbereich wird auf die Kontur des ausgewählten Bereichs begrenzt. Mit dem Wert „Konturbreite“ wird die Breite der Kontur in Pixeln festgelegt.

Für jede Konturoption mit Ausnahme von „Glätten“ steht ein Regler zur Verfügung.

Füllung umkehren Weist allen derzeit mit der Füllfarbe versehenen Pixeln ihre ursprüngliche Farbe und Transparenz und allen zuvor nicht gefüllten Pixeln unter Verwendung der aktuellen Einstellungen die Füllfarbe zu.

Farbe Legt die Füllfarbe fest.

Deckkraft Legt die Transparenz des Füllbereichs fest.

Modus Legt den Transfermodus für das Zusammenwirken zwischen neuer Füllfarbe und Originalclip fest. Verwenden Sie den Modus „Nur Füllung“, wenn Sie Füllfarbe und Originalbild nicht kombinieren möchten. Es ist dann nur die Füllfarbe sichtbar.

Effekt Verlauf

Mit dem Verlauffeffekt wird ein Farbverlauf erstellt, der mit dem Originalbildinhalt überblendet wird. Erstellen Sie einen linearen oder kreisförmigen Verlauf und variieren Sie die Position und die Farben des Verlaufs in Abhängigkeit der Zeit. Verwenden Sie die Optionen „Verlaufsanfang“ und „Verlaufsende“, um die Anfangs- und Endpunkte anzugeben. Verwenden Sie das Steuerelement „Rauschen einfügen“, um die Verlaufsfarben zu verteilen und bandartige Effekte zu vermeiden.

Hinweis: Verläufe können erfahrungsgemäß nicht optimal gesendet werden. Da das Chrominanzsignal nicht über genügend Auflösung verfügt, um den Verlauf einwandfrei zu reproduzieren, entstehen gravierende bandartige Effekte. Mithilfe des Steuerelements „Rauschen einfügen“ werden die Verlaufsfarben verteilt, wodurch der bandartige Effekt vermieden wird.

Stilisierungseffekte

Effekt Alpha-Glühen

Der Effekt „Alpha-Glühen“ fügt an den Rändern eines maskierten Alphakanals Farbe hinzu. Dabei kann eine einzelne Farbe bei zunehmender Entfernung vom Rand entweder ausgeblendet oder in eine zweite Farbe geändert werden.

Für den Effekt „Alpha-Glühen“ sind die folgenden Einstellungen verfügbar:

Regler für Glühen Steuert, wie weit sich die Farbe vom Rand des Alphakanals aus erstreckt. Höhere Einstellungen erzeugen ein stärkeres Glühen (und können dazu führen, dass sich die Verarbeitung vor der Wiedergabe oder dem Export stark verlangsamt).

Regler für Helligkeit Steuert die anfängliche Deckkraft des Glühens.

Anfang Zeigt die aktuelle Farbe für das Glühen an. Klicken Sie auf das Farbfeld, um eine andere Farbe auszuwählen.

Ende Ermöglicht das Hinzufügen einer optionalen Farbe am äußeren Rand des Glühens.

Verblassen Legt fest, ob die Farben verblassen oder deckend bleiben.

Effekt Pinselstriche

Mit dem Effekt „Pinselstriche“ erhält ein Bild ein grob gemaltes Aussehen. Sie können diesen Effekt auch anwenden, um die Wirkung von Pointillismus-Malerei zu erzielen, indem Sie die Länge der Pinselstriche auf Null setzen und die Dichte des Striches erhöhen. Sie legen zwar die grundsätzliche Richtung der Striche fest, die Striche werden aber geringfügig um einen Zufallswert gestreut, so dass die Bilder natürlicher wirken. Bei diesem Effekt werden sowohl der Alphakanal als auch die Farbkanäle verändert. Wenn Sie einen Teil des ausgewählten Bildes mit einer Maske ausgeschnitten haben, werden die Pinselstriche über die Ränder der Maske „gemalt“.



Pinselstriche Effekt: Originalbild (links), nach Anwendung des Effekts „Pinselstriche“ (Mitte) und nach Anpassung von Pinselgröße und -länge (rechts)

Legen Sie folgende Einstellungen für den Effekt „Pinselstriche“ fest:

Malwinkel Gibt die Richtung an, in der die Pinselstriche ausgeführt werden. Da das Bild im Grunde in diese Richtung verschoben wird, können an den Ebenenrändern Teile des Bildes abgeschnitten werden.

Pinselbreite Gibt die Breite des Striches in Pixeln an.

Länge Gibt die maximale Länge der Striche in Pixeln an. Wenn „Zufallsparameter“ nicht auf 0 eingestellt ist, liegt die tatsächliche Länge der Pinselstriche u. U. etwas unter der maximalen Länge.

Dichte Hohe Werte für „Dichte“ führen zu überlappenden Pinselstrichen und interessanten visuellen Effekten.

Zufallsparameter Erstellt ungleichmäßige Striche. Je höher der Wert für die Zufälligkeit ist, desto stärker schwankt die Ausführung der Striche um die Einstellungen herum, die Sie festgelegt haben.

Maluntergrund Gibt an, wo die Pinselstriche angewendet werden:

- **Originalbild** Bringt die Pinselstriche auf dem Originalclip auf. Dies ist die Standardeinstellung.
- **Transparente Leinwand** Es werden nur die Pinselstriche selbst angezeigt. Der Clip zwischen den Strichen bleibt transparent.
- **Weißer Leinwand/Schwarzer Leinwand** Ermöglichen das Aufbringen der Pinselstriche auf einem weißen bzw. schwarzen Hintergrund.

Mit Original mischen Legt fest, wie viel Prozent des Effekts angewendet wird – je höher dieser Wert ist, desto mehr ist vom ursprünglichen Clip im Hintergrund sichtbar. Stellen Sie den Wert z. B. auf 50% ein, scheinen 50% des Originalclips durch den Effekt hindurch. Ist der Wert auf 100% eingestellt, wirkt sich der Effekt nicht auf den Clip aus. Wenn Sie den Eindruck eines Sturms mit Regen erzielen möchten, stellen Sie diesen Wert auf etwa 50% ein.

Effekt Farbreief

Durch den Farbreiefeffekt werden die Kanten von Objekten im Bild scharfgezeichnet, ohne dass die Originalfarben des Bilds unterdrückt werden.

Für den Effekt „Farbreief“ sind folgende Einstellungen verfügbar:

Richtung Legt die Richtung des Lichteinfalls in Grad fest. Bei einer Einstellung von 45 Grad wird der Schatten in nordöstliche Richtung geworfen.

Stärke Gibt die sichtbare Höhe des Reliefs in Pixeln an. Mit dieser Einstellung wird die maximale Breite der hervorgehobenen Kanten gesteuert.

Kontrast Legt fest, wie scharf die Kanten des Bildinhalts gezeichnet werden. Bei niedrigen Einstellungen ist der Effekt nur bei ausgeprägten Kanten sichtbar. Bei höheren Einstellungen wird die Hervorhebung extremer.

Mit Original mischen Fügt einen prozentualen Anteil des Originalclips in das endgültige Ergebnis ein.

Effekt Relief

Mit dem Reliefeffekt werden die Kanten von Objekten in einem Bild ausgeprägter dargestellt und die Farben unterdrückt. Die Kanten werden außerdem in einem festgelegten Winkel hervorgehoben.

Für den Effekt „Relief“ sind die folgenden Einstellungen verfügbar:

Richtung Legt die Richtung des Lichteinfalls in Grad fest. Bei einer Einstellung von 45 Grad wird der Schatten in nordöstliche Richtung geworfen.

Stärke Gibt die sichtbare Höhe des Reliefs in Pixeln an. Mit dieser Einstellung wird die maximale Breite der hervorgehobenen Kanten gesteuert.

Kontrast Legt fest, wie scharf die Kanten des Bildinhalts gezeichnet werden. Bei niedrigen Einstellungen ist der Effekt nur bei ausgeprägten Kanten sichtbar. Bei höheren Einstellungen wird die Hervorhebung extremer.

Effekt Konturen finden

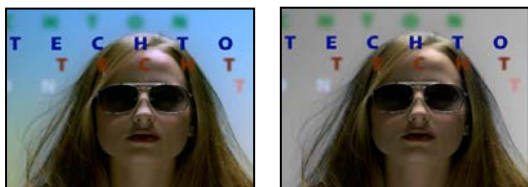
Mit diesem Effekt werden die Konturen von Bildbereichen betont, die deutliche Übergänge aufweisen. Konturen können als dunkle Linien auf einem weißen Hintergrund oder als farbige Linien auf einem schwarzen Hintergrund angezeigt werden. Bilder, denen der Effekt „Konturen finden“ zugewiesen wurde, sehen oft wie Skizzen oder Fotonegative des Originals aus.

Für den Effekt „Konturen finden“ sind die folgenden Einstellungen verfügbar:

Umkehren Kehrt das Bild um, nachdem die Konturen gefunden wurden. Wenn die Option „Umkehren“ nicht gewählt ist, werden Konturen als dunkle Linien auf einem weißen Hintergrund angezeigt. Wenn die Option „Umkehren“ gewählt ist, werden Konturen als helle Linien auf einem dunklen Hintergrund angezeigt.

Effekt Farbe übrig lassen

Der Effekt „Farbe übrig lassen“ entfernt aus einem Clip alle Farben mit Ausnahme derjenigen, die einer festgelegten Farbe ähneln. Beispielsweise könnten Sie damit einen Film mit einem Basketballspiel bis auf das Orange des Balls entfärben.



Farbe übrig lassen Effekt: Originalbild (links) und mit Anwendung des Effekts „Farbe übrig lassen“ (rechts)

Legen Sie folgende Einstellungen für den Effekt „Farbe übrig lassen“ fest:

Ausbleichen Legt fest, wie viel Farbe aus der Ebene entfernt wird. Bei einer Einstellung von 100% werden die Bildbereiche, die nicht der gewählten Farbe entsprechen, in Grautönen angezeigt. Bei 50% verlieren diese Bereiche die Hälfte ihrer Farbsättigung.

Restfarbe Legt die Farbe fest, die nicht verändert werden soll.

Toleranz Legt fest, wie stark Farben einander entsprechen müssen. Bei einem Wert von 0% wird die Farbe aus allen Bildbereichen entfernt, die mit der Einstellung für „Restfarbe“ nicht exakt übereinstimmen. Bei einem Wert von 100% werden keine Farben verändert.

Kanten glätten Legt die Schärfe der Farbgrenzen fest. Hohe Werte bewirken einen sanften Übergang von Farbe zu Grautönen.

Farbabstimmung Bestimmt das Farbmodell, das für die Bestimmung von Ähnlichkeiten verwendet werden soll. Bei „Nach RGB-Werten“ wird der RGB-Farbraum verwendet, um zu bestimmen, welche Bereiche entfärbt werden. Dies ist ein genaues Abstimmungsverfahren, mit dem normalerweise mehr Bildanteile entfärbt werden als mit „Nach Farbton“. Wenn Sie „Nach Farbton“ wählen, wird anhand des Farbtons (der Basisfarbe) bestimmt, welche Bereiche entfärbt werden. Wählen Sie also z. B. Hellblau als „Restfarbe“, so bleibt auch Dunkelblau erhalten, da beide Farben denselben Farbton haben.

Effekt Mosaik

Mit dem Mosaikeffekt wird eine Ebene mit vollfarbigen Rechtecken ausgefüllt. Dieser Effekt ist nützlich, um ein stark in Pixel zerlegtes Bild zu erzeugen.

Für den Effekt „Mosaik“ sind die folgenden Einstellungen verfügbar:

Blöcke nebeneinander/übereinander Legt die Anzahl der Mosaikunterteilungen in jede Richtung fest.

Farben nicht mitteln Weist jedem Mosaikstück die Farbe des Pixels in seinem Mittelpunkt im unbearbeiteten Clip zu. Wird diese Option nicht gewählt, erhalten die Mosaikstücke die Durchschnittsfarbe des entsprechenden Bereichs im unbearbeiteten Clip.

Effekt Störungen

Mit diesem Effekt werden Pixelwerte im gesamten Bild nach dem Zufallsprinzip geändert. Für den Effekt „Störungen“ sind die folgenden Einstellungen verfügbar:

Stärke Legt die Stärke der Störungen fest und dadurch das Ausmaß der Verzerrung, das durch das zufallsgesteuerte Verschieben von Pixeln verursacht wird. Der Wertebereich liegt zwischen 0 % (kein Effekt) bis 100 % (das Bild ist möglicherweise nicht mehr zu erkennen).

Art der Störungen Bei Auswahl von „Farben einzeln stören“ werden die Rot-, Grün- und Blauwerte der Bildpixel einzeln und auf Zufallsbasis geändert. Andernfalls wird allen Kanälen der gleiche Wert hinzugefügt.

Ergebnis beschneiden Mit dieser Option wird festgelegt, ob die Pixelfarben, falls sie durch die Störungen ihren maximalen Wert erreichen, wieder von vorne zu zählen beginnen. Wenn der Farbwert eines Pixels seinen Maximalwert erreicht hat, wird dieser Wert beibehalten, wenn die Option „Ergebnis beschneiden“ aktiviert ist. Ist die Option nicht aktiviert, springt der Farbwert bei Erreichen des Maximalwerts wieder auf niedrige Werte um. Ist die Option gewählt, bleibt das Bild auch bei einer Störung von 100 % noch erkennbar. Wenn Sie ein vollkommen zufallsabhängiges Bild erhalten möchten, deaktivieren Sie die Option „Ergebnis beschneiden“ und aktivieren Sie die Option „Farben einzeln stören“.

Effekt Wiederholen

Mit diesem Effekt wird der Bildschirm in Kacheln unterteilt und in jeder Kachel das gesamte Bild angezeigt. Legen Sie durch Ziehen des Reglers die Anzahl der Kacheln pro Spalte und Reihe fest.

Effekt Kanten aufrauen

Der Effekt „Kanten aufrauen“ raut die Kanten des Alphakanals eines Clips durch Berechnungen auf. Dieser Effekt verleiht gerastertem Text oder gerasterten Grafiken ein natürliches, „aufgerautes“ Aussehen, wie z. B. bei korrodiertem Metall oder verblasstem Schreibmaschinentext.



Kanten aufrauen Effekt: Originalbild (links), nach Auswahl von „Aufrauen“ für „Kantenart“ (Mitte) und mit korrodierter Farbe (rechts)

Legen Sie folgende Einstellungen für den Effekt „Kanten aufrauen“ fest:

Kantenart Legt fest, wie der Effekt auf den Alphakanal angewendet wird. Wenn Sie eine Option wählen, bei der Farbe verwendet wird, z. B. „Farbige Fotokopie“, legen Sie die Farbe mit der Einstellung „Kantenfarbe“ fest.

Kantenfarbe Füllt die Effektbereiche mit dieser Farbe, wenn eine Kantenart gewählt wird, bei der Farbe eine Rolle spielt, z. B. „Farbe aufrauen“.

Rahmen Legt fest, wie weit sich der Effekt ausgehend von einer Kante des Alphakanals ausbreitet.

Kantenschärfe Legt fest, wie scharf oder weich die aufgerauten Kanten angezeigt werden. Niedrige Werte erzeugen weichere Kanten, höhere Werte erzeugen schärfere Kanten.

Fraktaleinfluss Legt fest, wie viel von der angewendeten Aufrauung von Berechnungen mit Fraktalen beeinflusst wird.

Skalierung Legt die Skalierung des Fraktals fest, die zum Berechnen der Aufrauung verwendet wird.

Breite oder Höhe dehnen Legt die Breite oder Höhe des Fraktals fest, die zum Berechnen der Aufrauung verwendet wird.

Verschiebung (Turbulenz) Legt den Teil der fraktalen Form fest, der im Programmonitor sichtbar ist, indem die auf Ihren Clip angewendete Form der Verzerrung oder Aufrauung verändert wird. Da die durch diesen Effekt erzeugten fraktalen Formen in allen Richtungen endlos sind, repräsentiert das im Clip angezeigte Ergebnis lediglich einen kleinen Teil des gesamten Fraktals. Durch Animation der Einstellung „Verschiebung“ wird das Fraktal erneut positioniert und es wird somit ein anderer Teil des Fraktals angezeigt. Dies verändert die Form und Struktur der Aufrauung.

Komplexität Legt die Detailstufe in der Aufrauung fest. Höhere Komplexitätswerte führen zu einer höheren Detailgenauigkeit in der Struktur der Aufrauung. Niedrigere Komplexitätswerte führen zu einer geringeren Genauigkeit.

Hinweis: Eine Erhöhung der Komplexität führt zu längeren Renderzeiten. Um ähnliche Ergebnisse zu erzielen, empfiehlt es sich, den Wert für „Skalieren“ zu reduzieren, anstatt den Wert für „Komplexität“ zu erhöhen.

Evolution Erstellt feine Änderungen in der Form der Aufrauung. Durch Animation dieser Einstellung entstehen sanfte Änderungen oder eine „Evolution“ der Aufrauung über einen Zeitverlauf. Richten Sie „Evolution“-Keyframes ein, um anzugeben, wie stark sich die Aufrauung über die Zeit zwischen den Keyframes entwickelt. Je mehr Umdrehungen innerhalb einer angegebenen Zeit, um so schneller ändert sich die Aufrauung. Höhere Evolutionswerte können zu weniger gleichmäßigen Änderungen der Aufrauung führen.

Hinweis: Obwohl der Evolutionswert in als „Umdrehungen“ bezeichneten Einheiten festgelegt wird, ist es wichtig, sich bewusst zu sein, dass sich diese Umdrehungen vergrößern. Die Evolution nimmt bei jedem neuen Wert bis ins Endlose zu. Verwenden Sie die Option „Zyklusevolution“ (siehe unten), um die Evolutionseinstellung bei jeder Umdrehung zum Ursprungszustand zurückzukehren zu lassen.

Optionen für Evolution Die Evolutionsoptionen bieten Einstellungen, die den Effekt für einen kurzen Zyklus rendern und ihn danach für die Dauer des Projekts in einer Schleife laufen lassen. Verwenden Sie die folgenden Einstellungen, um ein glattes, sich vergrößerndes und sich nicht wiederholendes Schleifensegment zu erstellen.

- **Zyklusevolution** Erstellt eine Schleife, die den Evolutionszustand zwingt, wieder zum Startpunkt zurückzukehren.
- **Zyklus** Legt die Anzahl der Umdrehungen (der Evolutionseinstellung) fest, die die fraktale Störung durchläuft, bevor sie wiederholt wird. Wenn Sie z. B. die Evolution auf mehr als fünf Umdrehungen einstellen und den Wert für den Zyklus auf 2 setzen, wiederholt sich die Evolution zwei Mal. Das Timing oder die Geschwindigkeit dieser Evolutionszyklen wird durch die Zeit zwischen den „Evolution“-Keyframes bestimmt. Die Option „Zyklus“ steht nur zur Verfügung, wenn Sie „Zyklusevolution“ aktivieren.

Hinweis: Die Einstellung „Zyklus“ beeinflusst nur den Zustand des Fraktals, nicht die Geometrie oder andere Einstellungen. Zwei identische Zustände des Fraktals sehen nicht gleich aus, wenn sie mit unterschiedlichen Einstellungen für Größe oder Verschiebung angezeigt werden.

- **Zufallsverteilung** Gibt einen eindeutigen Zufallswert an, mit dem die Aufrauung erzeugt werden soll. Das Animieren dieser Eigenschaft führt zum schnellen Überblenden einer Menge fraktaler Formen in eine andere des gleichen Fraktaltyps. Verwenden Sie die Einstellung „Evolution“ für eine glatte Überblendung der Aufrauung.

Hinweis: Erstellen Sie eine neue Aufrauung, indem Sie vorher erstellte Evolutionszyklen neu verwenden und nur den Wert „Zufallsverteilung“ ändern. Durch Eingeben eines Wertes für „Zufallsverteilung“ wird das Störungsmuster verändert, ohne dass die Evolutionsanimation gestört wird.

Effekt Solarisation

Der Solarisationseffekt erzeugt eine Überblendung zwischen einem Bildnegativ und einem Bildpositiv, so dass der Eindruck eines „Lichthofs“ entsteht. Der Effekt ist vergleichbar mit einem Abzug, der beim Entwickeln kurz belichtet wird.

Effekt Stroboskop

Der Stroboskopeffekt führt in regelmäßigen oder zufälligen Abständen eine arithmetische Operation mit einem Clip durch. Beispielsweise könnte ein Clip alle fünf Sekunden für eine Zehntelsekunde vollkommen weiß erscheinen oder die Farben eines Clips könnten in zufälligen Abständen invertiert werden.

Für den Effekt „Stroboskop“ sind die folgenden Einstellungen verfügbar:

Mit Original mischen Legt die Intensität oder die Helligkeit des Effekts fest. Bei einem Wert von 0 wird der Effekt mit voller Intensität angewendet, höhere Werte hingegen schwächen die Intensität des Effekts ab.

Dauer Legt fest, wie lange (in Sekunden) ein Stroboskopeffekt dauert.

Intervall Legt fest, wie viele Sekunden zwischen den Starts aufeinander folgender Stroboskopeffekte liegen. Wenn beispielsweise die Stroboskopdauer auf 0,1 Sekunden und das Intervall auf 1,0 Sekunden eingestellt wird, ist der Effekt im

Clip 0,1 Sekunden lang zu sehen und wird dann 0,9 Sekunden lang ausgesetzt. Wird dieser Wert kürzer als die Dauer des Effekts eingestellt, wird der Stroboskopeffekt konstant angewendet.

Zufallsparameter Legt die Wahrscheinlichkeit fest, mit der der Stroboskopeffekt auf einen beliebigen Frame des Clips angewendet wird, wodurch der Eindruck eines zufälligen Effekts entsteht.

Strobe Legt fest, wie der Effekt angewendet wird:

- **Nur auf Farbkanäle** Der Stroboskopeffekt wird auf alle Farbkanäle angewendet.
- **Ebene wird transparent** Der Clip wird transparent, wenn ein Stroboskopeffekt auftritt.

Operator Legt den arithmetischen Operator fest, der verwendet werden soll, wenn im Menü „Wirkung“ die Option „Nur auf Farbkanäle“ ausgewählt wurde. Die Standardeinstellung ist „Kopieren“.

Effekt Mit Struktur versehen

Mit diesem Effekt erhält ein Clip das Aussehen, als habe er die Struktur eines anderen Clips. Sie könnten beispielsweise dem Bild eines Baums die Struktur von Ziegeln verleihen sowie die Tiefe der Struktur und die scheinbare Lichtquelle steuern.

Für den Effekt „Mit Struktur versehen“ sind die folgenden Einstellungen verfügbar:

Platzierung Legt fest, wie der Effekt angewendet wird:

- **Struktur wiederholen** Die Struktur wird wiederholt über den Clip angewendet.
- **Struktur zentrieren** Die Struktur wird in der Mitte des Clips positioniert.
- **Struktur auf Ebenengröße skalieren** Die Struktur wird an die Abmessungen des ausgewählten Clips angepasst.

Effekt „Malen animieren“

Mit dem Effekt „Malen animieren“ werden Striche auf einem Clip animiert. Sie haben damit z. B. die Möglichkeit, eine Schreibschrift zu simulieren oder schlängelnde Bewegungen für einen Strich zu erzeugen. Mit dem Effekt „Malen animieren“ können Sie Pinselbreite, Farbe, Härte und Deckkraft eines Striches animieren.



Malen animieren Effekt: Pinselstriche animieren

Legen Sie folgende Einstellungen für den Effekt „Malen animieren“ fest:

Position Legt fest, wo der Strich beginnt.

Farbe, Breite, Härte und Deckkraft Legen Größe und Aussehen des Striches fest.

Länge Legt die Länge des Striches in Sekunden zu einem beliebigen Zeitpunkt fest. Bei 0 ist der Strich unbegrenzt lang. Wenn Sie eine Schlängelbewegung des Striches über den Clip erzeugen möchten, verwenden Sie für alle Keyframes eine einheitliche Strichlänge (ungleich 0). Ändern Sie die Strichlänge bei Keyframes, damit die Länge des Striches beim Zeichnen vergrößert und verkleinert wird.

Abstand Legt das Zeitintervall in Sekunden fest, in dem Farbflücke beim Zeichnen des Striches erscheinen. Mit niedrigeren Werten werden glattere Malstriche erzeugt, bei denen dann jedoch auch das Rendern länger dauert.

Änderung in der Zeit: Farbe Legt fest, ob Maleigenschaften (Farbe und Deckkraft) auf jedes Strichsegment oder den gesamten Strich angewendet werden:

- **Ohne** Wendet die bei jedem einzelnen Keyframe festgelegten Werte für Farbe und Deckkraft auf den gesamten Strich an.

- **Farbe** Wendet die an einem Keyframe festgelegte Farbe beginnend an diesem Keyframe auf den Strich an, bis die Einstellung an einem späteren Keyframe geändert wird. Die an einem Keyframe festgelegte Deckkraft wird auf den gesamten Strich angewendet.
- **Deckkraft** Wendet die an einem Keyframe festgelegte Deckkraft beginnend an diesem Keyframe auf den Strich an, bis die Einstellung an einem späteren Keyframe geändert wird. Die an einem Keyframe festgelegte Farbe wird auf den gesamten Strich angewendet.

Änderung in der Zeit: Pinsel Legt fest, ob Pinseleigenschaften (Pinselbreite und Härte) auf jedes Strichsegment oder den gesamten Strich angewendet werden:

- **Ohne** Wendet die bei jedem Keyframe festgelegten Werte für Pinselbreite und Härte auf den gesamten Strich an.
- **Größe** Wendet die an einem Keyframe festgelegte Pinselbreite beginnend an diesem Keyframe auf den Strich an, bis die Einstellung an einem späteren Keyframe geändert wird. Die an einem Keyframe festgelegte Härte wird auf den gesamten Strich angewendet.
- **Härte** Wendet die an einem Keyframe festgelegte Härte beginnend an diesem Keyframe auf den Strich an, bis die Einstellung an einem späteren Keyframe geändert wird. Die an einem Keyframe festgelegte Breite wird auf den gesamten Strich angewendet.
- **Breite und Härte** Wendet die an einem Keyframe festgelegte Pinselbreite und Härte beginnend an diesem Keyframe auf den Strich an, bis die Einstellung an einem späteren Keyframe geändert wird.

Malstil Legt fest, ob der Strich auf die Originalebene oder auf eine transparente Ebene angewendet wird.

Siehe auch

„Wissenswertes zu Keyframes“ auf Seite 226

Zeiteffekte

Effekt Echo

Mit dem Echoeffekt werden Frames aus vielen verschiedenen Zeitpunkten in einem Clip kombiniert. Der Effekt hat eine Vielzahl von Einsatzmöglichkeiten, von einfachen visuellen Echos bis hin zu Streifen- und Wischeffekten. Dieser Effekt ist nur sichtbar, wenn der Clip Bewegung enthält. Standardmäßig werden beim Anwenden des Echoeffekts alle zuvor angewendeten Effekte ignoriert.



Echo Effekt: Originalbild (links), mit niedrigen Echowerten (Mitte) und mit mehr Echos (rechts)

Für den Effekt „Echo“ sind die folgenden Einstellungen verfügbar:

Abstand Legt die Zeit zwischen zwei Echos in Sekunden fest. Bei negativen Werten werden Echos aus vorhergehenden Frames erstellt, bei positiven Werten aus nachfolgenden Frames.

Anzahl der Echos Legt die Anzahl der Frames fest, die für den Echoeffekt kombiniert werden. Wenn beispielsweise zwei Echos angegeben werden, erstellt der Echoeffekt ein neues Bild aus [aktuelle Zeit], [aktuelle Zeit + Abstand] und [aktuelle Zeit + 2 * Abstand].

Anfangsintensität Legt die Intensität oder Helligkeit des ersten Frames in der Echosequenz fest. Wird dafür z. B. der Wert 1 eingestellt, wird der erste Frame mit voller Intensität in die Kombination einbezogen. Wird der Wert 0,5 eingestellt, wird der erste Frame mit halber Intensität in die Kombination einbezogen.

Dämpfung Legt das Verhältnis der Intensitäten aufeinander folgender Echos fest. Wird für die Einstellung „Dämpfung“ beispielsweise ein Wert von 0,5 vorgegeben, dann ist das erste Echo halb so hell wie die Anfangsintensität. Das zweite Echo ist wiederum halb so stark, d. h. es hat noch ein Viertel der Anfangsintensität.

Operator Legt fest, welche Vorgänge zwischen den Echos durchzuführen sind:

- **Addieren** Kombiniert die Echos durch Addieren ihrer Pixelwerte. Wenn die Anfangsintensität zu hoch eingestellt ist, wirkt der Effekt in diesem Modus schnell zu überladen und erzeugt weiße Streifen. Setzen Sie die Anfangsintensität auf 1,0 pro Anzahl der Echos und die Einstellung für „Dämpfung“ auf 1,0, um die Echos gleichmäßig zu überblenden.
- **Max.** Kombiniert die Echos unter Verwendung des maximalen Pixelwerts aller Echos.
- **Min.** Kombiniert die Echos unter Verwendung des minimalen Pixelwerts aller Echos.
- **Negativ multiplizieren** Das Kombinieren der Echos wird simuliert, indem sie optisch übereinander gelegt werden. Dies ähnelt der Funktion „Addieren“, wird jedoch nicht so schnell übersteuert.
- **Von hinten kombinieren** Verwendet die Alphakanäle der Echos, um diese von hinten nach vorne zu kombinieren.
- **Von vorne kombinieren** Verwendet die Alphakanäle der Echos, um diese von vorne nach hinten zu kombinieren.

Effekt Feste Framerate

Mit diesem Effekt wird einem Clip eine bestimmte Framerate fest zugewiesen. Der Effekt „Feste Framerate“ ist vor allem als Spezialeffekt nützlich, kann aber auch subtiler eingesetzt werden. So können beispielsweise für ein aus 60 Halbbildern bestehendes Video-Ausgangsmaterial 24 Frames pro Sekunde festgelegt werden (und dann bei 60 Halbbildern pro Sekunde ein Halbbild gerendert werden), um eine filmähnliche Wirkung zu erzeugen. Dieser Effekt wird bei Hardwaregeräten manchmal auch als „Stroboskop“ bezeichnet.

Wird der Wert des Reglers „Framerate“ animiert, kann es zu unvorhergesehenen Ergebnissen kommen. Daher ist für die Framerate nur die Interpolation „Unterdrücken“ zulässig.

Transformierungseffekte

Effekt Beschneiden

Mit diesem Effekt werden Pixelreihen an den Kanten eines Clips abgeschnitten und diese Bereiche durch eine festgelegte Hintergrundfarbe ersetzt. Verwenden Sie diesen Effekt, um Störungen und Pixelverzerrungen zu entfernen, die auf ein Überscannen beim Digitalisieren zurückzuführen sind. Falls Adobe Premiere Pro die Größe des beschnittenen Clips automatisch auf seine ursprünglichen Maße setzen soll, verwenden Sie anstelle des Effekts „Beschneiden“ den Effekt „Beschneiden und Skalieren“.

Für den Effekt „Beschneiden“ sind die folgenden Einstellungen verfügbar:


Links, Oben, Rechts, Unten Beschneidet jede Kante des Clips separat.

Hintergrund Bestimmt die Farbe, die die abgeschnittenen Bereiche ersetzt. Die Standardfarbe ist Schwarz.


Effekt Beschneiden & Skalieren

Dieser Effekt entfernt Pixelreihen von den Kanten eines Clips und vergrößert den zugeschnittenen Clip automatisch auf die ursprünglichen Maße. Verwenden Sie die Regler, um jede Kante des Clips separat zu beschneiden. Sie können den Clip entweder nach Pixeln oder nach Prozentwerten beschneiden.

Falls Adobe Premiere Pro den zugeschnittenen Clip nicht automatisch auf seine ursprünglichen Abmessungen vergrößern soll, verwenden Sie anstelle des Effekts „Beschneiden und Skalieren“ den Effekt „Beschneiden“.

Hinweis: Sie können den Effekt „Beschneiden“ direkt im Programmmonitor bearbeiten. Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Transformieren-Symbol  neben „Beschneiden“. Ziehen Sie einen der Eckgriffpunkte.

Effekt Weiche Kanten

Mit diesem Effekt können Sie einen weichen schwarzen Rahmen um das Video in einem Clip erstellen. Die Randbreite wird durch den Wert festgelegt, den Sie unter „Stärke“ angeben. Sie können auch auf das Setup-Symbol  klicken und dann den Regler im Dialogfeld „Weiche Kanten einstellen“ entsprechend ziehen.

Effekt Horizontal spiegeln

Mit diesem Effekt wird jeder Frame eines Clips von links nach rechts umgedreht. Der Clip wird jedoch weiterhin vorwärts abgespielt.

Effekt Horizontale Ablenkung

Mit diesem Effekt werden die Frames nach links oder rechts geneigt. Der Effekt hat eine ähnliche Funktion wie das Einstellen der horizontalen Ablenkung bei Fernsehgeräten. Ziehen Sie den Regler, um die Neigung des Clips zu steuern.

Effekt Rollen

Mit diesem Effekt wird ein Clip nach links, nach rechts, nach oben oder nach unten gerollt, so als befände sich das Bild auf einer Walze.

Effekt Vertikal spiegeln

Mit dem vertikalen Spiegeleffekt wird ein Clip von oben nach unten gespiegelt. Auf diesen Effekt können keine Keyframes angewendet werden.

Effekt Vertikale Ablenkung

Mit diesem Effekt wird der Clip nach oben gerollt. Der Effekt hat eine ähnliche Wirkung wie das Anpassen der vertikalen Ablenkung an einem Fernsehgerät. Auf diesen Effekt können keine Keyframes angewendet werden.

Überblendungseffekte

Effekt Blockauflösung

Mit dem Effekt „Blockauflösung“ werden Clips in zufällig ausgewählten Blöcken aufgelöst. Die Breite und Höhe der Blöcke wird in Pixel angegeben und kann separat eingestellt werden. Wird als Qualität „Entwurf“ ausgewählt, werden die Blöcke mit Pixel-Genauigkeit positioniert und haben genau definierte Kanten. Wird als Qualität „Beste“ ausgewählt, können die Blöcke mit Subpixel-Genauigkeit und mit weichen Kanten positioniert werden.



Blockauflösung Effekt: Originalbild (links) und nach Anwendung des Effekts „Blockauflösung“ (Mitte und rechts)

Effekt Farbverlauf

Mit dem Effekt „Farbverlauf“ werden Überblendungen basierend auf den Luminanzwerten eines Clips auf der zweiten Videospur, der so genannten Verlaufebe, erstellt. Die Luminanz eines Pixels im Verlauf bestimmt den Zeitpunkt, zu dem das entsprechende Pixel im Clip auf der ersten Videospur transparent wird. Dunkle Bereiche in der Verlaufebe kennzeichnen die Bereiche, die zuerst transparent werden. Danach folgen die hellen Bereiche.



Farbverlauf Effekt: Originalbild (links) und nach Anwendung des Effekts „Farbverlauf“ (Mitte und rechts)

Ein einfacher Verlauf in Graustufen von links nach rechts erzeugt beispielsweise eine Überblendung von links nach rechts. Die Verlaufsebene muss kein Standbild sein. Sie können jede beliebige Videospur als Verlauf verwenden, um ungewöhnliche Überblendungseffekte zu erzielen. Interessante Überblendungen können auf verschiedene Art und Weise erstellt werden. Als Ansatzpunkt eignet sich der Effekt „Verlauf“ besonders gut, da mit diesem Effekt eine Reihe von Graustufen-Verläufen erstellt werden können. Möchten Sie vollständig benutzerdefinierte Verläufe erstellen, malen Sie sie in einem Programm wie Adobe Photoshop oder zeichnen Sie sie in einem Programm wie Adobe Illustrator.

Passen Sie für den Effekt „Farbverlauf“ folgende Einstellungen an:

Fertigstellung der Überblendung Gibt den Prozentsatz der Überblendung für den Clip an.

Überblendung glätten Legt den Grad der Glättung für die Überblendungskante fest.

Verlaufsebene Legt fest, welcher Clip für den Verlauf verwendet wird. Die Verlaufsebene muss sich in derselben Komposition befinden, in der sich auch der Clip befindet, auf den der Effekt „Farbverlauf“ angewendet wird.

Platzierung Legt die Größe und Position des Verlaufs im Clip fest:

- **Verlauf wiederholen** Es werden mehrere gekachelte Kopien des Verlaufs erstellt.
- **Verlauf zentrieren** Platziert den Verlauf in der Mitte des Clips.
- **Verlauf auf Ebenengröße skalieren** Passt den Verlauf horizontal und vertikal an den Clipbereich an.

Verlauf umkehren Kehrt die Position der Verlaufsebene und des von der Gradationsblende betroffenen Clips um.

Effekt Lineare Blende

Mit dem Effekt „Lineare Blende“ wird eine einfache lineare Überblendung eines Clips in eine vorgegebene Richtung ausgeführt.

Winkel Gibt die Richtung für die Überblendung an. Bei 90° erfolgt die Überblendung z. B. von links nach rechts.



Lineare Blende Effekt: Originalbild (links) und nach Anwendung des Effekts „Lineare Blende“ (Mitte und rechts)

Effekt Radiales Wischen

Beim Effekt „Radiales Wischen“ erfolgt die Überblendung kreisförmig um einen bestimmten Punkt, wobei ein unterer Clip sichtbar wird.

Anfangswinkel Legt die Position oder den Winkel fest, an dem die Überblendung beginnt. Bei einem Anfangswinkel von 0° beginnt die Überblendung oben im Clip.

Überblenden Legt fest, ob die Überblendung im oder gegen den Uhrzeigersinn bzw. abwechselnd erfolgt.



Radiales Wischen Effekt: Originalbild (links) und nach Anwendung des Effekts „Radiales Wischen“ (Mitte und rechts)

Effekt Jalousien

Mit dem Effekt „Jalousien“ wird ein unterer Clip durch eine Überblendung in Streifen sichtbar. Breite und Richtung der Streifen können eingestellt werden.



Jalousien Effekt: Originalbild (links) und nach Anwendung des Effekts „Jalousien“ (Mitte und rechts)

Videoeffekte

Effekt Sendefähige Farben

Mit diesem Effekt werden Pixel-Farbwerte so geändert, dass der Clip für eine Fernsehübertragung geeignet ist. Auf Computern werden Farben als Kombinationen aus Rot, Grün und Blau dargestellt, während handelsübliche Videogeräte hierfür verschiedene zusammengesetzte Signale verwenden. Videogeräte können Signale über einer bestimmten Amplitude nicht wiedergeben, und computergenerierte Farben können diese Amplitude leicht übersteigen. (Die Signalamplitude wird in IRE-Einheiten gemessen; die maximal mögliche Übertragungsamplitude beträgt 120 IRE-Einheiten.) Mit Hilfe des Effekts „Sendefähige Farben“ können Sie die Luminanz oder Sättigung auf ein sicheres Maß verringern.

Sollen dieselben IRE-Einheiten erreicht werden wie bei einem Bild mit reduzierter Luminanz, ist zum Verringern der Sättigung eine stärkere Amplitudenmodifikation erforderlich, wodurch das Bild stärker verändert wird. Mit Hilfe der Optionen *Unsichere auskeyen* und *Sichere auskeyen* können Sie leichter bestimmen, welche Teile des Bildes bei den aktuellen Einstellungen durch den Effekt „Sendefähige Farben“ verändert werden. Wenn Sie für den Hintergrund eine Kontrastfarbe wählen und die Option *Unsichere auskeyen* oder *Sichere auskeyen* vorübergehend aktivieren, ist der Hintergrund durch die veränderten bzw. unveränderten Bereiche des Clips sichtbar.

Ein unsicherer Bereich bedeutet lediglich, dass Bereiche des Films, die den sicheren Bereich überschreiten, auf einem Fernsehbildschirm nicht wie beabsichtigt angezeigt werden. Hier einige Richtlinien zur Verwendung von Farbe in Filmen, die ausgestrahlt werden sollen:

- Vermeiden Sie Farben mit hoher Sättigung. Wenn zum Beispiel ein Rotwert von 255 zusammen mit einem Grün- und Blauwert von jeweils 0 verwendet wird, wirkt das Rot auf NTSC-Bildschirmen streifig.
- Vermeiden Sie reine Schwarz- und Weißwerte. Für Schwarz und Weiß werden häufig die Werte 16 bzw. 235 verwendet.
- Rendern Sie einen Test für die betreffende Sequenz, und spielen Sie sie auf einem NTSC-Bildschirm ab, um sicherzustellen, dass die Farben genau wiedergegeben werden.

Hinweis: Die von Ihnen zu erstellende Ausgabe sollte bestimmen, ob Sie diesen Effekt verwenden. Viele Grafikkarten reduzieren bei der Ausgabe automatisch die Luminanz oder Sättigung auf sichere Werte.

Für den Effekt „Sendefähige Farben“ sind die folgenden Einstellungen verfügbar:

Videonorm Gibt den Übertragungsstandard an, den Sie verwenden möchten. *NTSC* (National Television Standards Committee) ist der in Nordamerika verwendete Standard. Dieser Standard wird auch in Japan verwendet. *PAL* (Phase Alternating Line) wird in weiten Teilen Westeuropas und in Südamerika eingesetzt.

Methode Gibt die Methode an, mit der die Signalamplitude reduziert wird:

- **Luminanz reduzieren** Die Leuchtdichte von Pixeln wird durch eine Verschiebung in Richtung Schwarz verringert. Dies ist die Standardeinstellung.
- **Sättigung reduzieren** Pixel werden in Richtung eines Grautons mit ähnlicher Helligkeit verschoben, so dass die Farbe abgeschwächt wird.
- **Unsichere auskeyen** Macht unsichere Pixel transparent.
- **Sichere auskeyen** Macht sichere Pixel transparent.

Maximale Signalamplitude Gibt den Wert in IRE-Einheiten an, oberhalb dem die Pixel des Clips verändert werden. Die zulässigen Amplituden (IRE) reichen von 90 bis 120 IRE. Bei einem Wert von 100 kann sich ein Clip merklich verändern, 120 ist der maximal mögliche IRE-Wert und ist nicht ohne Risiko. Die Standardeinstellung von 110 IRE-Einheiten ist konservativ.

Effekt Halbbild interpolieren

Mit diesem Effekt wird ein fehlendes Halbbild (die von Fernsehbildschirmen oder anderen mit dem Zeilensprungverfahren arbeitenden Bildschirmen verwendeten ungeraden oder geraden Abtastlinien, die während der Aufnahme ausgelassen wurden) mit Hilfe des Zeilendurchschnitts neu erstellt. Dieser Effekt ist nützlich, wenn der Clip als Vollbild ausgegeben werden soll und ein fehlendes Halbbild wahrscheinlich auffallen würde.

Effekt Timecode

Der Effekt „Timecode“ überlagert das Video mit einem Timecode, um die Auswahl von Szenen sowie die Zusammenarbeit mit Teammitgliedern und Kunden zu vereinfachen. Der angezeigte Timecode gibt an, ob es sich um einen Clip ohne oder mit Halbbildern handelt. Wenn ein Zeilensprung-Video mit Halbbildern vorliegt, gibt das Symbol an, ob es sich bei dem Frame um das obere oder das untere Halbbild handelt. Mit den Einstellungen im Effekt „Timecode“ steuern Sie die Position, Größe und Deckkraft sowie das Format und die Originaloptionen.

Für den Effekt „Timecode“ sind die folgenden Einstellungen verfügbar:

Position Passt die horizontale und vertikale Position des Timecodes an.

Größe Legt die Textgröße fest.

Deckkraft Legt die Deckkraft des Textes fest.

Feldsymbol Blendet das Symbol für Halbbilder rechts vom Timecode ein oder aus.

Format Wählt das Timecode-Format „SMPTE“, „Frames“, „Fuß + Frames (16 mm)“ oder „Fuß + Frames (35 mm)“ aus.

Timecode-Quelle Wählt die Timecode-Quelle aus:

- **Beschneiden** Zeigt den Timecode beginnend bei 0 am Anfang des Clips an.
- **Medien** Zeigt den Timecode einer Mediendatei an.
- **Erstellen** Startet den Timecode wie unter der Option für die Startzeit in der Verschiebung angegeben und zählt basierend auf der Option „Zeitanzeige“.

Zeitanzeige Legt die Timebase für den Timecode-Effekt fest. Standardmäßig wird hierfür die Projekt-Timebase verwendet, wenn die Timecode-Quelle auf „Clip“ gesetzt ist.

Verschiebung Addiert oder subtrahiert bis zu 50 Frames zum bzw. vom angezeigten Timecode.

Beschriftungstext Zeigt eine drei Zeichen lange Beschriftung links vom Timecode an. Sie können aus den Optionen „Ohne“, „Automatisch“ sowie „Kamera 1“ bis „Kamera 9“ auswählen.

Audioeffekte

Audioeffekte in Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro enthält eine Vielzahl von VST-Audio-Plug-Ins (Virtual Studio Technology), mit denen sich die Eigenschaften von Audioclips verändern oder Sie die Eigenschaften von Audioclips ändern und optimieren können. Die meisten dieser Effekte sind für Mono-, Stereo- und 5.1-Clips verfügbar und können auf Clips oder Spuren angewendet werden, sofern nicht anders angegeben. Wenn Sie Adobe Audition installiert haben, kann Adobe Premiere Pro die VST-Effekte dieses Programms automatisch finden, erkennen und auch verwenden.

***Hinweis:** Jeder Audioeffekt umfasst eine Umgehungsoption (Bypass), die eine Aktivierung bzw. Deaktivierung des Effekts gemäß den Einstellungen in den von Ihnen gesetzten Keyframes ermöglicht.*

Effekt Balance

Der Balanceeffekt ermöglicht es, die relative Lautstärke des linken und rechten Kanals zu steuern. Positive Werte erhöhen den Anteil des rechten Kanals, negative Werte erhöhen den Anteil des linken Kanals. Nur für Stereoclips anwendbar. Dieser Effekt steht nur für Stereoclips zur Verfügung.

Effekt Bandpass

Der Bandpasseffekt entfernt Frequenzen, die außerhalb des festgelegten Bereichs oder Frequenzbands, liegen. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips.

Für den Effekt „Bandpass“ sind die folgenden Einstellungen verfügbar:

Mitte Gibt die Frequenz im Mittelpunkt des festgelegten Bereichs an.

Q Gibt die Breite des zu bewahrenden Frequenzbandes an. Niedrige Werte erstellen einen breiten Frequenzbereich, hohe Werte dagegen ein enges Frequenzband.

Effekt Bässe

Mit dem Effekt „Bässe“ können Sie niedrige Frequenzen (200 Hz und darunter) erhöhen oder absenken. Unter „Verstärkung“ wird die Dezibelzahl angegeben, um die die niedrigen Frequenzen erhöht werden sollen. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips.

Effekt Lautstärke/Kanal

Mit diesem Effekt können Sie die Lautstärke jedes Kanals in einem Stereo/5.1-Clip oder einer Stereo/5.1-Spur unabhängig steuern. Die Lautstärke jedes Kanals wird in Dezibel gemessen.

Effekt DeEsser

Sie verwenden den DeEsser-Effekt, um Zischgeräusche und andere Töne dieser Art mit hoher Frequenz zu entfernen. Diese Töne entstehen oftmals dann, wenn der Erzähler oder Sänger die Buchstaben s und t ausspricht. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips.

Für den Effekt „DeEsser“ sind die folgenden Einstellungen verfügbar:

Verstärkung Legt den Grad der Reduzierung fest, der auf Zischgeräusche angewendet wird. Die Anzeige zeigt den Grad der Reduzierung in Dezibel.

Männlich/Weiblich Gibt das Geschlecht des Erzählers oder Sängers an. Diese Option unterstützt den Effekt bei der Anpassung der Tonhöhe von Frauen und Männern.

Effekt DeHummer

Sie verwenden den DeHummer-Effekt, um unerwünschte Brummgeräusche im Bereich von 50 Hz/60 Hz aus der Audioaufnahme zu entfernen. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips. Für den Effekt „DeHummer“ sind die folgenden Einstellungen verfügbar:

Reduzierung Legt die Höhe der Reduzierung fest, die auf Brummgeräusche angewendet wird. Hohe Werte können auch notwendige Audioinformationen im unteren Bereich entfernen.

Frequenz Legt die Frequenzmitte des Brummgeräuschs fest. Diese liegt in Europa und Japan in der Regel bei 50 Hz und bei 60 Hz in den USA und Kanada. Oft ist die Frequenz des Brummgeräuschs nicht statisch, sondern ändert sich um +/- 5 Hz. Klicken Sie zum Einstellen der jeweiligen Frequenz auf die Schaltflächen 50 Hz oder 60 Hz.

Filter Legt die Anzahl der Filter fest, die für das Entfernen von Brummgeräuschen angewendet werden. Brummgeräusche enthalten nicht nur die Basisfrequenzen 50 Hz bzw. 60 Hz, sondern auch Obertöne mit einem Vielfachen der Basisfrequenzen (100/110 Hz, 150/160 Hz usw.). Je höher der Wert, desto höher ist die CPU-Auslastung. Durch Anpassen dieses Wertes wird die Zahl der zu filternden Obertonfrequenzen festgelegt. Beispiel: Wenn Sie 60 Hz als Frequenzwert wählen und für den Filterwert 4# einstellen, filtert die Option „DeHummer“ die Frequenz 60 Hz und drei Obertonfrequenzen (120 Hz, 240 Hz und 480 Hz), d. h. es werden insgesamt vier Frequenzen gefiltert – daher die Einstellung 4#. Je höher der Wert, desto mehr Verarbeitungsleistung ist erforderlich.

Effekt Verzögerung

Mit dem Verzögerungseffekt wird ein Echo der Töne eines Audioclips nach einer festgelegten Zeitspanne eingefügt. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips. Für den Effekt „Verzögerung“ sind die folgenden Einstellungen verfügbar:

Verzögerung Legt die Zeitspanne fest, nach der das Echo abgespielt wird. Der maximale Wert ist 2 Sekunden.

Feedback Gibt einen Prozentsatz des verzögerten Signals an, der während der Verzögerung wieder hinzugefügt wird, um mehrere abklingende Echos zu erstellen.

Mischen Steuert das Ausmaß des Echos.

Effekt DeNoiser

Mit dem DeNoiser-Effekt werden automatisch Bandstörungen erkannt und beseitigt. Verwenden Sie diesen Effekt, um Störungen aus analogen Aufzeichnungen, z. B. Magnetbandaufzeichnungen, zu entfernen. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips.

Für den Effekt „DeNoiser“ sind die folgenden Einstellungen verfügbar:

Hintergrundrauschen Gibt die Lautstärke (in Dezibel) des Störpegels beim Abspielen des Clips an.

Einfrieren Stoppt die Störpegelschätzung beim aktuellen Wert. Verwenden Sie dieses Steuerelement, um Störungen aufzufinden, die bei einem Clip von Zeit zu Zeit auftreten.

Reduzierung Gibt das Ausmaß der zu entfernenden Störungen innerhalb eines Bereichs von -20 bis 0 dB an.

Verschiebung Legt einen Verschiebungswert zwischen dem automatisch erkannten Störpegel und dem durch den Anwender definierten Wert fest. Dieser ist auf einen Bereich zwischen -10 und +10 dB beschränkt. Die Verschiebung ermöglicht eine zusätzliche Kontrolle, wenn die automatische Störungsbehebung nicht ausreicht.

Effekt Dynamics

Der Dynamics-Effekt liefert einen Satz von Steuerelementen, die kombiniert oder unabhängig voneinander zum Anpassen der Audiodaten verwendet werden können. Sie verwenden entweder die grafischen Steuerelemente in der Ansicht „Benutzerdefiniertes Setup“ oder passen die Werte in der Ansicht „Individuelle Parameter“ an. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips.

Für den Effekt „Dynamics“ sind die folgenden Einstellungen verfügbar:

AutoGate Schneidet ein Signal ab, wenn der Pegel unter die festgelegte Schwelle sinkt. Verwenden Sie dieses Steuerelement, um unerwünschte Hintergrundsignale in Aufzeichnungen zu entfernen, beispielsweise ein Hintergrundsignal in einem Off-Kommentar. Legen Sie fest, dass das Gate geschlossen wird, sobald der Lautsprecher

stoppt, um alle anderen Töne zu entfernen. Die Farben der LED-Anzeige geben den Modus des Gate an: offen (grün), Öffnungszeit oder Schließzeit (gelb) und geschlossen (rot). Verwenden Sie die folgenden Steuerelemente für „Gate“:

- **Schwellenwert** Gibt den Pegel (zwischen -60 und 0 dB) an, den das Eingangssignal überschreiten muss, um das Gate zu öffnen. Wenn der Signalpegel unter dieses Niveau fällt, wird das Gate geschlossen und das Eingangssignal stumm geschaltet.
- **Öffnungszeit** Gibt die Zeitspanne an, die das Gate zum Öffnen braucht, nachdem der Signalpegel den Schwellenwert überschritten hat.
- **Schließzeit** Gibt die Zeitspanne (zwischen 50 und 500 Millisekunden) an, die das Gate zum Schließen braucht, nachdem der Signalpegel unter den Schwellenwert gefallen ist.
- **Halten** Gibt die Zeitspanne (zwischen 0,1 und 1000 Millisekunden) an, die das Gate geöffnet bleibt, nachdem der Signalpegel unter den Schwellenwert gefallen ist.

Kompressor Gleicht den Dynamikbereich aus, um einen konsistenten Pegel während der Dauer des Clips zu erstellen, indem der Pegel leiser Töne erhöht und der Pegel lauter Töne gesenkt wird. Verwenden Sie die folgenden Steuerelemente für „Kompressor“:

- **Schwellenwert** Gibt den Pegel (zwischen -60 und 0 dB) an, den das Signal überschreiten muss, um eine Kompression zu starten. Pegel unterhalb dieses Schwellenwerts bleiben unberührt.
- **Verhältnis** Legt fest, welche Kompression (bis zu 8:1) angewendet wird. Wenn sich beispielsweise bei einem Verhältnis von 5:1 der Eingangspegel um 5 dB erhöht, erhöht sich das ausgegebene Signal um lediglich 1 dB.
- **Öffnungszeit** Gibt die Zeitspanne (zwischen 0,1 und 100 Millisekunden) an, die der Kompressor zum Reagieren auf ein Signal braucht, das den Schwellenwert überschreitet.
- **Schließzeit** Gibt die Zeitspanne (zwischen 10 und 500 Millisekunden) an, die benötigt wird, bis die Verstärkung wieder beim Originalpegel angelangt ist, wenn der Signalpegel unter den Schwellenwert gefallen ist.
- **Automatisch** Berechnet die Schließzeit auf der Basis des Eingangssignals.
- **MakeUp** Passt den Ausgangspegel des Kompressors (zwischen -6 und 0 dB) an, um den durch die Kompression verursachten Verstärkungsverlust zu berücksichtigen.

Expander Reduziert alle Signale unterhalb des angegebenen Schwellenwerts auf das festgelegte Verhältnis. Das Ergebnis ähnelt dem Effekt des Steuerelements „Gate“, ist jedoch feiner. Verwenden Sie die folgenden Steuerelemente für „Expander“:

- **Schwellenwert** Gibt einen Pegel an, unter den das Signal fallen muss, um den Expander zu aktivieren. Pegel oberhalb dieses Schwellenwerts bleiben unberührt.
- **Verhältnis** Legt die Rate fest, mit der die Signale expandiert werden (bis zu 5:1). Wenn das Verhältnis beispielsweise 5:1 ist, wird ein Sinken des Pegels von 1 dB um 5 dB expandiert. Dies hat eine sehr viel schnellere Absenkung des Signals zur Folge.

Begrenzer Reduziert die Übersteuerung in Audioclips, die Spitzen im Signal enthalten. Indem beispielsweise Spitzen ausgeschlossen werden, die in einer Audiodatei 0 dB überschreiten, muss der Gesamtpegel der Audiodaten nicht auf unter 0 dB reduziert werden, um eine Übersteuerung zu vermeiden. Verwenden Sie die folgenden Steuerelemente für Begrenzer:

- **Schwellenwert** Gibt den maximalen Signalpegel an, zwischen -12 und 0 dB. Alle Signale, die den Schwellenwert überschreiten, werden auf den Schwellenwertpegel gesenkt.
- **Schließzeit** Gibt die Zeitspanne (zwischen 10 und 500 Millisekunden) an, die die Verstärkung benötigt, um zum Normalpegel nach einem Clip zurückzukehren.

SoftClip Reduziert die Übersteuerung ähnlich wie beim Begrenzer, es wird jedoch keine feste Begrenzung verwendet. Dieses Steuerelement fügt eine Kante zu einigen Signalen hinzu, um sie innerhalb eines Gesamtmix besser zu definieren.

Effekt EQ

Der EQ-Effekt wirkt wie ein parametrische Equalizer, d. h., er steuert Frequenz, Bandbreite und den Pegel unter Verwendung mehrerer Bänder. Der Effekt umfasst drei vollständige parametrische Mittelbänder, ein Hochband und ein Niederband. Das Nieder- und das Hochband sind standardmäßige Kuhschwanzfilter. Die Verstärkung erfolgt konstant über die Frequenz. Über die Steuerung „Schwellenwertabgrenzung“ wird beim Niederband und beim Hochband von Kuhschwanzfiltern auf Schwellenwertabgrenzungsfilter umgeschaltet. Die Verstärkung ist auf –12 db pro Oktave festgelegt und im Schwellenwertabgrenzungsmodus deaktiviert.

Sie verwenden entweder die grafischen Steuerelemente in der Ansicht „Benutzerdefiniertes Setup“ oder passen die Werte in der Ansicht „Individuelle Parameter“ an. In der Ansicht „Benutzerdefiniertes Setup“ können Sie die Parameter der Filterbänder im Frequenzfenster durch Ziehen der Bandgriffpunkte steuern. Jedes Band verfügt über ein Steuerelement für Frequenz und Verstärkung. Die Mittelbänder verfügen über zwei zusätzliche Steuerelemente für das Anpassen des Q-Faktors. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips.

Für den Effekt „EQ“ sind die folgenden Einstellungen verfügbar:

Frequenz Gibt den Wert an, um den das Band erhöht oder abgesenkt werden soll (zwischen 20 und 2000 Hz).

Verstärkung Gibt den Wert an, um den das Band erhöht oder abgesenkt werden soll (zwischen –20 und 20 dB)

Schwellenwertabgrenzung Ändert die Funktion des Filters vom Anheben bzw. Absenken des Frequenzbereichs (Kuhschwanzfilter) in die Schwellenwertabgrenzung.

Q Gibt die Breite jedes Filterbands an (zwischen 0,05 und 5,0 Oktaven).

Ausgabe Gibt den Verstärkungswert an, der für Erhöhungen oder Absenkungen der Frequenzbänder bei der Ausgabeverstärkung des EQ kompensiert werden soll.

Effekte Links ausfüllen, Rechts ausfüllen

Der Effekt „Links ausfüllen“ dupliziert die Informationen des linken Kanals des Audioclips und platziert diese im rechten Kanal. Dabei werden die ursprünglichen Informationen des rechten Kanals des Clips gelöscht. Der Effekt „Rechts ausfüllen“ kopiert die Informationen des rechten Kanals in den linken Kanal und löscht dabei die vorhandenen Daten des linken Kanals. Nur für Stereoaudioclips anwendbar.

Effekte Hochpass, Tiefpass

Mit dem Hochpasseffekt werden Frequenzen unterhalb der festgelegten Frequenz für die Schwellenwertabgrenzung entfernt. Mit dem Tiefpasseffekt werden Frequenzen oberhalb der festgelegten Frequenz für die Schwellenwertabgrenzung entfernt. Die Effekte „Hochpass“ und „Tiefpass“ sind für 5.1-, Stereo- und Monoclips verfügbar.

Effekt Umkehren

Mit dem Umkehreffekt wird die Phase aller Kanäle umgekehrt. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips.

Effekt MultibandCompressor

Der MultibandCompressor-Effekt ist ein Dreibandkompressor mit Steuerungen für jedes Band. Verwenden Sie diesen Effekt anstelle des Kompressors in Dynamics, wenn Sie einen Kompressor mit weicherem Ton benötigen.

Sie verwenden entweder die grafischen Steuerelemente in der Ansicht „Benutzerdefiniertes Setup“ oder passen die Werte in der Ansicht „Individuelle Parameter“ an. In der Ansicht „Benutzerdefiniertes Setup“ werden die drei Bänder (Niedrig, Mittel, Hoch) im Frequenzfenster angezeigt. Sie steuern die Verstärkung für jedes Band über Griffpunkt für die Makeup-Verstärkung und den Frequenzbereich. Die Griffpunkt des mittleren Bandes bestimmen die Übergangsfrequenz der Bänder. Ziehen Sie die Griffpunkte, um die entsprechende Frequenz anzupassen. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips.

Der MultibandCompressor-Effekt umfasst die folgenden Einstellungen:

Solo Gibt nur das aktive Band wieder.

MakeUp Passt den Pegel an (in Dezibel).

Bandauswahl Wählt ein Band aus. Klicken Sie in der Grafiksteuerung auf ein Band, um es zu markieren.

Übernahmefrequenz Erhöht den Frequenzbereich für das ausgewählte Band.

Ausgabe Legt die Anpassung der Ausgabeverstärkung fest, die die durch die Kompression verursachte Absenkung oder Erhöhung der Verstärkung kompensieren soll. Dies unterstützt die Erhaltung der Mischung der einzelnen Verstärkungseinstellungen.

Verwenden Sie die folgenden Steuerelemente für jedes Band:

Schwellenwert 1-3 Gibt den Pegel (zwischen -60 und 0 dB) an, den das Eingangssignal überschreiten muss, um eine Kompression zu starten.

Verhältnis 1-3 Gibt das Kompressionsverhältnis an (bis zu 8:1).

Öffnungszeit 1-3 Gibt die Zeitspanne (zwischen 0,1 und 100 Millisekunden) an, die der Kompressor zum Reagieren auf ein Signal braucht, das den Schwellenwert überschreitet.

Schließzeit 1-3 Gibt die Zeitspanne an, die die Verstärkung benötigt, um zum Originalpegel zurückzukehren, wenn der Signalpegel unter den Schwellenwert gefallen ist.

MakeUp 1-3 Passt den Ausgangspegel des Kompressors (zwischen -6 und +12 dB) an, um den durch die Kompression verursachten Verstärkungsverlust zu kompensieren.

Effekt Multitap-Verzögerung

Der Effekt „Multitap-Verzögerung“ fügt bis zu vier Echos des Originaltons zum Clip hinzu. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips. Für den Effekt „Multitap-Verzögerung“ sind die folgenden Einstellungen verfügbar:

Verzögerung 1-4 Bestimmt das zeitliche Intervall zwischen dem Originalton und seinem Echo. Der maximale Wert ist 2 Sekunden.

Feedback 1-4 Gibt einen Prozentsatz des verzögerten Signals an, der während der Verzögerung wieder hinzugefügt wird, um mehrere abklingende Echos zu erstellen.

Tonwert 1-4 Steuert die Lautstärke des Echos.

Mischen Steuert das Ausmaß des verzögerten und des nicht verzögerten Echos.

Effekt Leitungsrauschen

Mit diesem Effekt werden Frequenzen entfernt, die sich nahe dem angegebenen Mittelpunkt befinden. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips. Für den Effekt „Leitungsrauschen“ sind die folgenden Einstellungen verfügbar:

Mitte Legt die zu entfernende Frequenz fest. Wenn Sie Leitungsrauschen unterdrücken wollen, geben Sie einen Wert ein, der mit der Stromleitungsfrequenz des elektrischen Systems übereinstimmt, in dem der Clip aufgezeichnet wurde. In Deutschland und in den meisten anderen Ländern beträgt die Wechselstromfrequenz 50 Hz, in Nordamerika und Japan jedoch 60 Hz.

Q Legt den betroffenen Frequenzbereich fest. Ein niedriger Wert erstellt ein enges Band; ein hoher Wert erstellt ein breites Band.

Effekt Parametrischer EQ

Der Effekt „Parametrischer EQ“ erhöht Frequenzen um die angegebene Frequenzmitte herum bzw. senkt sie ab. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips. Für den Effekt „Parametrischer EQ“ sind die folgenden Einstellungen verfügbar:

Mitte Gibt die Frequenz im Mittelpunkt des festgelegten Bereichs an.

Q Legt den betroffenen Frequenzbereich fest. Ein niedriger Wert erstellt ein enges Band; ein hoher Wert erstellt ein breites Band. Das Ausmaß, um das Frequenzen angepasst werden, wird über den Parameter „Boost“ in Dezibel festgelegt. Der Parameter „Boost“ legt fest, um wie viel die angegebene Breite in Dezibel angepasst werden soll.

Boost Gibt den Wert an, um den der Frequenzbereich erhöht oder abgesenkt werden soll (zwischen -20 und +20 dB)

Effekt PitchShifter

Der PitchShifter-Effekt passt die Tonhöhe des Eingangssignals an. Sie verwenden diesen Effekt, um hohe Stimmen tiefer klingen zu lassen oder umgekehrt. Sie können jede Eigenschaft entweder über die grafischen Steuerelemente in der Ansicht „Benutzerdefiniertes Setup“ oder durch Ändern der Werte in der Ansicht „Individuelle Parameter“ anpassen. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips.

Für den Effekt „PitchShifter“ sind die folgenden Einstellungen verfügbar:

Pitch Gibt die Tonhöhenänderung in Halbtonschritten an. Der anpassbare Bereich liegt zwischen -12 und +12 Halbtönen.

Feinabstimmung Bestimmt die Feinabstimmung zwischen dem Halbtonraster des Parameters „Pitch“.

FormantPreserve Verhindert, dass die formgebenden Elemente im Audioclip verändert werden. Sie können beispielsweise diese Steuerung verwenden, um die Tonhöhe einer hohen Stimme zu erhöhen, ohne dass diese wie die Stimme einer Comicfigur wirkt.

Effekt Widerhall

Der Halleffekt lässt einen Audioclip stimmungsvoller und wärmer wirken, indem er den Ton wie in einem Raum abgespielt klingen lässt. Sie verwenden entweder die grafischen Steuerelemente in der Ansicht „Benutzerdefiniertes Setup“ oder passen die Werte in der Ansicht „Individuelle Parameter“ an. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips.

Für den Effekt „Hall“ sind die folgenden Einstellungen verfügbar:

PreDelay Legt die Zeitspanne zwischen dem Signal und dem Widerhall fest. Diese Einstellung entspricht der Entfernung, die ein Ton bis zur reflektierenden Wand und zurück für einen Hörer in einer echten Umgebung zurücklegt.

Absorption Gibt den Prozentsatz an, zu dem der Ton absorbiert wird.

Größe Gibt die Größe des Raums als Prozentwert an.

Dichte Gibt die Dichte des Widerhall-Nachklangs an. Der Wert „Größe“ bestimmt den Bereich, den Sie für „Dichte“ einstellen können.

NF dämpfen Legt das Ausmaß der Dämpfung niedriger Frequenzen (in Dezibel) fest. Durch das Dämpfen niedriger Frequenzen wird verhindert, dass der Widerhall poltert oder verschwommen klingt.

HF dämpfen Legt das Ausmaß der Dämpfung hoher Frequenzen (in Dezibel) fest. Niedrige Werte lassen den Widerhall weicher klingen.

Mischen Steuert das Ausmaß des Widerhalls.

Effekt Kanäle vertauschen

Mit dem Effekt „Kanäle vertauschen“ werden die Informationen des linken und des rechten Kanals vertauscht. Nur für Stereoclips anwendbar.

Effekt Höhen

Mit dem Höheneffekt können Sie höhere Frequenzen (4000 Hz und höher) erhöhen oder absenken. Unter „Verstärkung“ wird das Ausmaß in Dezibel angegeben, um das die Frequenz erhöht oder gesenkt werden soll. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips.

Effekt Lautstärke

Verwenden Sie den Lautstärkeeffect anstatt des fixierten Lautstärkeeffects, wenn Sie die Lautstärke vor anderen Standardeffekten rendern möchten. Durch den Lautstärkeeffect wird eine Umhüllung für einen Clip erstellt, so dass Sie den Audiopegel ohne Übersteuerung erhöhen können. Eine Übersteuerung tritt auf, wenn das Signal den für Ihre Hardware akzeptablen Dynamikbereich überschreitet. Dies führt oft zu einem verzerrten Ton. Positive Werte bedeuten eine zunehmende Lautstärke, negative Werte eine abnehmende Lautstärke. Dieser Effekt unterstützt 5.1-, Stereo- und Monoclips.

Kapitel 15: Zusammenstellungen

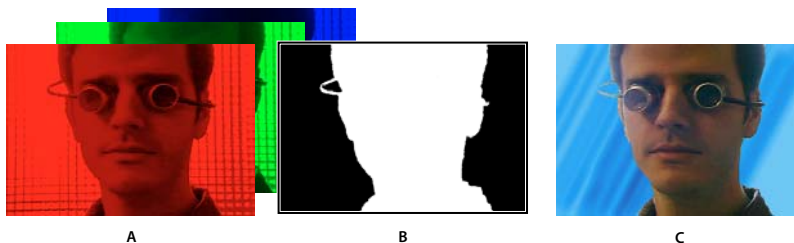
Transparenz (Masken, Alphakanäle)

Wissenswertes über Transparenz

Um aus mehreren Bildern eine Montage erstellen zu können, muss mindestens eines der Bilder transparent sein. Sie können *Alphakanäle*, *Masken*, *Farbflächen* und *Keying* verwenden, um festzulegen, welche Teile eines Bildes transparent sind und welche Teile eines Bildes Teile eines anderen Bildes überdecken. Indem Sie die Transparenz ändern und Füllmethoden wählen, können Sie eine Reihe visueller Effekte erstellen.

Alphakanäle und Farbflächen

Die Farbinformationen befinden sich in drei Kanälen: Rot, Grün und Blau. Darüber hinaus kann ein Bild einen unsichtbaren vierten Kanal, den so genannten *Alphakanal* umfassen, der Transparenzinformationen enthält.



Auf einen Blick: Kanäle

A. Separate Farbkanäle B. Alphakanal C. Anzeige aller Kanäle gleichzeitig

Ein Alphakanal bietet die Möglichkeit, sowohl die Bilder als auch deren Transparenzinformationen in einer einzigen Datei zu speichern, ohne dass die Farbkanäle beeinträchtigt werden.

Wenn Sie den Alphakanal im Fenster „After Effects-Komposition“ oder im Fenster des Adobe Premiere Pro-Monitors anzeigen, gibt Weiß eine vollständige Deckkraft, Schwarz die vollständige Transparenz und die Grautöne teilweise Transparenz an.

Eine *Farbfläche* ist eine Ebene (oder einer der Kanäle einer Ebene), die die transparenten Bereiche dieser Ebene oder einer anderen Ebene definiert. Durch weiße Bereiche werden deckende Objekte definiert, durch schwarze Bereiche transparente. Ein Alphakanal wird häufig als Farbfläche verwendet. Sie können jedoch auch einen anderen Kanal oder Layer verwenden, wenn dieser den gewünschten Transparentbereich besser definiert als der Alphakanal, oder wenn das Quellbild keinen Alphakanal hat.

Zahlreiche Dateiformate können Alphakanäle enthalten, darunter Adobe Photoshop, ElectricImage, TGA, TIFF, EPS, PDF, QuickTime (gespeichert mit einer Farbtiefe von über 16,7 Millionen Farben) und Adobe Illustrator. Bei Adobe Illustrator-, EPS- und PDF-Dateien wandelt After Effects leere Bereiche automatisch in Alphakanäle um.

Wissenswertes zu direkten und integrierten Kanälen

Dateien mit Alphakanälen lassen sich in zwei Kategorien unterteilen: direkte und integrierte. Die Alphakanäle sind zwar identisch, zwischen den Farbkanälen gibt es jedoch Unterschiede.

Bei *direkten* (oder *farbflächenfreien*) Kanälen werden die Transparenzinformationen nur im Alphakanal gespeichert und nicht in einem der sichtbaren Farbkanäle. Bei direkten Kanälen sind die Transparenzeffekte erst dann sichtbar, wenn das Bild in einem Programm angezeigt wird, das direkte Kanäle unterstützt.

Bei *integrierten* Kanälen (oder Kanälen mit *Farbflächen*) werden die Transparenzinformationen im Alphakanal und ebenfalls in den sichtbaren RGB-Kanälen gespeichert, die mit einer Hintergrundfarbe integriert (multipliziert) werden. Die Farben in halbtransparenten Bereichen wie zum Beispiel weichen Kanten werden proportional zum Transparenzgrad gegen die Hintergrundfarbe verschoben.

Mit einigen Softwareprogrammen können Sie die Hintergrundfarbe, mit der die Kanäle integriert wurden, festlegen. Ansonsten ist die Hintergrundfarbe in der Regel Schwarz oder Weiß.

Direkte Kanäle enthalten normalerweise genauere Farbinformationen als integrierte Kanäle. Integrierte Kanäle sind mit einer größeren Auswahl an Programmen kompatibel, wie zum Beispiel Apple QuickTime Player. Wenn Sie Objekte zur Bearbeitung und für die Komposition erhalten, wurde häufig bereits die Entscheidung getroffen, ob Bilder mit direkten oder integrierten Kanälen verwendet werden. Sowohl Adobe Premiere Pro als auch After Effects erkennen direkte und integrierte Kanäle, so dass mit beiden Typen für die meisten Projekte zufrieden stellende Ergebnisse erzielt werden.

Wissenswertes über Keying

Durch *Keying* wird die Transparenz mit einem bestimmten Farbwert (über einen Farb-Key oder Chroma-Key) oder mit einem Helligkeitswert (mit einem Luminanz-Key) in einem Bild definiert. Wenn Sie einen Wert *auskeyen*, werden alle Pixel mit ähnlichen Farben oder Luminanzwerten transparent.


Durch Keying kann auf einfache Weise ein Hintergrund mit einer einheitlichen Farbe oder Helligkeit durch ein anderes Bild ersetzt werden; dies ist insbesondere bei der Arbeit mit Objekten, die nur schwer maskiert werden können, hilfreich. Die Technik, bei der ein Hintergrund einheitlicher Farbe „ausgekeyet“ wird, wird häufig als *Bluescreening* oder *Greenscreening* bezeichnet, obwohl nicht unbedingt Blau oder Grün verwendet werden muss; Sie können eine beliebige Flächenfarbe für den Hintergrund verwenden.

Durch *Differenz-Keying* wird die Transparenz in Bezug auf ein bestimmtes Basis-Hintergrundbild definiert. Statt eine Farbfläche mit einer einzigen Farbe „auszukeyen“, können Sie einen beliebigen Hintergrund „auskeyen“.

Zusammenstellen von Videos

Wissenswertes über Zusammenstellungen

Das *Zusammenstellen* umfasst die Erstellung eines zusammengesetzten Bildes durch das Überlagern von zwei oder mehreren einzelnen Clips. Dies können Sie auf verschiedene Arten erreichen: durch die Verwendung von Keys, Alphakanälen (falls in Clips vorhanden) und Deckkrafteffekten oder einfach durch das Skalieren eines Bildes, um darunter liegende Bilder sichtbar zu machen. Bei all diesen Verfahren, mit Ausnahme der Skalierung, ist es erforderlich, dass ein Teil des Clips transparent ist.

 *After Effects, ein anderes Programm in Production Studio, bietet Ihnen zahlreiche zusätzliche Werkzeuge für Zusammenstellungen. Die in After Effects erstellten Zusammenstellungen können Sie anschließend problemlos in Adobe Premiere Pro importieren.*

Wenn ein Clip teilweise transparent ist, werden die Transparenzinformationen im *Alphakanal* des Clips gespeichert. Sie können *Deckkraft*, *Maskierungen*, *Masken* und *Keying* beliebig kombinieren, um den Alphakanal zu bearbeiten. Auf diese Weise werden bestimmte Bereiche eines Clips teilweise oder vollständig ausgeblendet. In Adobe Premiere Pro werden die folgenden Begriffe für transparente Bereiche verwendet:

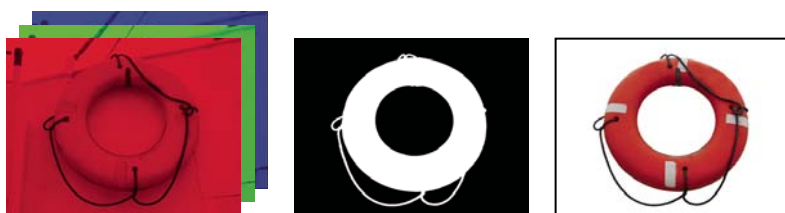
Alphakanal Definiert transparente Bereiche des Clips, der den Kanal enthält. Ein Alphakanal ist ein zusätzlicher Kanal zu den sichtbaren Farbkanälen (wie z. B. RGB). Der Alphakanal gibt Transparenz an, der Kanal selbst ist allerdings in der Regel verborgen. Durch importierte Objekte bietet ein Alphakanal eine Möglichkeit zur Speicherung sowohl des Clips als auch seiner Transparenzinformationen in einer einzigen Datei, ohne dabei Störungen in den Farbkanälen des Originalmaterials hervorzurufen. Sie können auch einen vorhandenen Alphakanal ignorieren und die Transparenzeffekte von Adobe Premiere Pro verwenden, um einen neuen Alphakanal zu erstellen. Wenn Sie den Alphakanal im Programmmonitor anzeigen, kennzeichnen weiße Bereiche Deckung, schwarze Bereiche Transparenz und graue Bereiche teilweise Transparenz. Da ein Alphakanal Grauschattierungen zur Speicherung von Transparenzinformationen

verwendet, können einige Effekte ein Graustufenbild (oder die Luminanzwerte eines Farbbilds) auf einen Alphakanal anwenden.

Maskierung Beschreibt die Bearbeitung eines Alphakanals (wird auch als Synonym von *Alphakanal* verwendet).

Maske Definiert bzw. modifiziert die transparenten Bereiche des zugrunde liegenden Clips oder eines anderen Clips. Bei einer Maske kann es sich um eine Datei oder einen Kanal handeln. Die Verwendung von Masken bietet sich an, wenn ein Kanal oder ein Clip den gewünschten Transparenzbereich besser definiert als der Alphakanal oder wenn ein Clip keinen Alphakanal enthält.

Keying Definiert die Transparenz in einem Bild durch eine bestimmte Farbe (Chroma-Key) oder einen Helligkeitswert (Luminanz-Key). Pixel, die mit der Key-Farbe übereinstimmen, werden transparent. Verwenden Sie Keying, um einen Hintergrund in einer einheitlichen Farbe, beispielsweise Blau oder Grün im Fall des Blue Screen- bzw. Green Screen-Verfahrens, zu entfernen.



Separate Farbkkanäle (links), der Alphakanal (Mitte) sowie alle Farbkkanäle zusammen (rechts).

Siehe auch

„Wissenswertes über Transparenz“ auf Seite 347

„Alphakanäle und Farbflächen“ auf Seite 347

„So wählen Sie einen Anzeigemodus aus“ auf Seite 99

Zusammenstellen von Clips

Jede Videospur im Schnittfenster enthält einen Alphakanal mit Transparenzinformationen. Alle Videospur-Frames sind vollständig transparent, sofern Sie nicht deckenden Inhalt, wie z. B. Video, Standbilder oder Titel, hinzugefügt haben. Sie können deckende Bereiche teilweise oder vollständig transparent machen, indem Sie den Alphakanal eines Clips entsprechend anpassen oder indem Sie eine Maske oder einen Key auf einen Clip anwenden. Clips auf oberen Spuren verdecken Clips auf unteren Spuren, es sei denn, Alphakanäle geben ihre Transparenz an. Adobe Premiere Pro stellt Clips ausgehend von der untersten Spur zusammen. Bei dem endgültigen Videoframe handelt es sich um eine Zusammenstellung der Clips sämtlicher sichtbaren Spuren. Bereiche, die in allen Spuren leer oder transparent sind, werden schwarz dargestellt. Sie können ggf. mithilfe des Befehls „Datei“ > „Filmmaterial interpretieren“ ändern, wie Adobe Premiere Pro den Alphakanal eines Clips innerhalb eines Projekts interpretiert.

Beachten Sie die folgenden Richtlinien, wenn Sie Clips und Spuren zusammenstellen:

- Wenn Sie den gleichen Transparenzanteil auf einen ganzen Clip anwenden möchten, passen Sie einfach die Deckkraft des Clips im Effekteinstellungsfenster an.
- Es hat sich häufig als effektiver erwiesen, eine Originaldatei mit Alphakanal zu importieren, durch den die gewünschten Bereiche bereits als transparent definiert sind. Da die Transparenzinformationen in der Datei gespeichert sind, behält Adobe Premiere Pro den Clip mit den Transparenzinformationen bei und zeigt ihn in allen Sequenzen an, in denen Sie die Datei als Clip verwenden.
- Wenn die Originaldatei eines Clips keinen Alphakanal enthält, müssen Sie in den einzelnen Clipinstanzen Transparenz manuell an den gewünschten Stellen anwenden. Sie können Transparenz auf einen Videoclip in einer Sequenz anwenden, indem Sie die Deckkraft des Clips ändern oder Effekte anwenden.
- Anwendungen wie Adobe After Effects, Adobe Photoshop und Adobe Illustrator können Clips mit ihren Alphakanälen speichern, wenn der Alphakanal in der Originaldatei vorhanden ist und die Datei in einem Format gespeichert wurde, das Alphakanäle unterstützt. In den oben genannten Anwendungen wird Transparenz durch ein Schachbrettmuster dargestellt, so dass Sie zwischen transparenten und deckenden Bereichen unterscheiden können.

Siehe auch

„Wissenswertes über Transparenz“ auf Seite 347

„Anpassen der Deckkraft von Clips“ auf Seite 350

„So weisen Sie einem Clip einen Key zu“ auf Seite 352

So legen Sie fest, wie ein Alphakanal interpretiert wird

- 1 Wählen Sie im Projektfenster einen Clip aus.
- 2 Wählen Sie „Datei“ > „Filmmaterial interpretieren“ oder klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie „Filmmaterial interpretieren“ im Kontextmenü.
- 3 Wählen Sie im Dialogfeld „Filmmaterial interpretieren“ nach Bedarf folgende Alphakanaloptionen und klicken Sie auf „OK“:

Alphakanal ignorieren Der Alphakanal des Clips wird ignoriert.

Alphakanal umkehren Kehrt die hellen und dunklen Bereiche des Alphakanals um. Dies führt dazu, dass transparente und deckende Flächen ausgetauscht werden.



Wenn Sie nicht wissen, welche Bereiche eines Clips transparent sind, wählen Sie im Programmmonitor aus dem Menü die Option „Alpha“. Eine andere Möglichkeit zum Anzeigen der transparenten Bereiche besteht darin, eine helle Vollfarbmaske einer Spur unter dem Bild hinzuzufügen, auf das Sie Keys anwenden.

Siehe auch

„Alphakanäle und Farbflächen“ auf Seite 347

„So erstellen Sie eine Vollfarbmaske“ auf Seite 361

Anpassen der Deckkraft von Clips

Standardmäßig werden Clips auf Spuren mit 100 %iger Deckkraft dargestellt, ausgenommen die Bereiche, die durch eine Maskierung, Maske oder einen Alphakanal markiert sind. Sie können den Transparenzanteil eines Clips erhöhen, indem Sie die Deckkraft auf einen Wert unter 100 % setzen. Liegt die Deckkraft unter 100 %, werden Clips auf darunter liegenden Spuren möglicherweise sichtbar. Bei einer Deckkraft von 0 % ist der Clip vollständig transparent. Wenn sich keine Clips unterhalb eines teilweise transparenten Clips befinden, ist der schwarze Hintergrund der Sequenz zu sehen. Sie können die Deckkraft eines ausgewählten Clips im Effekteinstellungs- oder im Schnittfenster festlegen. Durch Animieren der Deckkraft können Sie außerdem einen Clip ein- oder ausblenden.

Die Render-Reihenfolge bestimmt, wie sich die Deckkraft und visuelle Effekte gegenseitig beeinflussen. Zuerst wird die Liste mit den Videoeffekten gerendert, anschließend geometrische Effekte wie Bewegung und schließlich werden Alphakanal-Anpassungen angewendet. Innerhalb der einzelnen Effektgruppen werden die Effekte beginnend mit dem ersten Effekt in der Liste gerendert. Da sich die Deckkraft in der Liste mit den fixierten Effekten befindet, wird sie nach der Liste mit den Videoeffekten gerendert. Wenn die Deckkraft vor oder nach bestimmten Effekten gerendert werden soll oder wenn Sie zusätzliche Deckkraftoptionen steuern möchten, wenden Sie den Videoeffekt „Alphaanpassung“ an.



Wenn Sie nur ein einfaches Ausblenden auf Schwarz erstellen möchten, können Sie eine Überblendung wie „Übergang zu Schwarz“ auf den Clip anwenden, anstatt Deckkraft-Keyframes manuell zu animieren.


Siehe auch

„So aktivieren Sie die Einrichtung von Keyframes“ auf Seite 230

„Effekt Alphaanpassung“ auf Seite 311

So legen Sie die Clipdeckkraft im Effekteinstellungsfenster fest

- 1 Wählen Sie einen Clip im Schnittfenster aus.
- 2 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck neben dem Effekt „Deckkraft“, um diesen zu erweitern.

3 (Optional) Wenn Sie den Effekt „Deckkraft“ in Abhängigkeit der Zeit animieren möchten, klicken Sie auf das Symbol „Animation aktivieren/deaktivieren“  und vergewissern Sie sich, dass sich die Marke für die aktuelle Zeit im Schnitfensterbereich des Effekteinstellungsfensters an der gewünschten Position befindet.

4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Geben Sie einen neuen Deckkraftwert ein.
- Klicken Sie neben dem Symbol „Animation aktivieren/deaktivieren“ auf das Dreieck, um die Steuerelemente der Einstellungen zu erweitern, und ziehen Sie dann den Schieberegler für „Deckkraft“.

Wenn Sie in Schritt 3 auf das Symbol „Animation aktivieren/deaktivieren“ klicken, wird im Schnitfensterbereich des Effekteinstellungsfensters an der Position ein Keyframe erstellt, an dem sich die Marke für die aktuelle Zeit befindet.

5 (Optional) Wenn Sie die Deckkraft des Clips in Abhängigkeit der Zeit animieren möchten, ziehen Sie die Marke für die aktuelle Zeit entsprechend und nehmen mithilfe der folgenden Optionen eine Anpassung vor:

- Geben Sie für die Einstellung einen Wert ein.
- Verschieben Sie den Schieberegler „Deckkraft“ mit der Maus, um einen Wert festzulegen.

Wenn Sie den Wert anpassen, werden im Schnitfensterbereich des Effekteinstellungsfensters ein neuer Keyframe und ein Diagramm angezeigt, um die Anpassung darzustellen. Sie können weitere Anpassungen vornehmen, indem Sie einen Wert eingeben, den Schieberegler „Deckkraft“ ziehen oder einen Deckkraft-Griffpunkt auf das Diagramm ziehen. Sie können auch die Interpolation zwischen Keyframes anpassen, indem Sie das Keyframe-Diagramm bearbeiten. Wiederholen Sie Schritt 5 je nach Bedarf.

Siehe auch



„So ändern Sie Keyframe-Diagramme im Effekteinstellungsfenster“ auf Seite 233

„Wissenswertes zu Keyframes“ auf Seite 226

So legen Sie die Deckkraft von Clips im Schnitfenster fest

Sie können die Deckkraft eines Clips im Effekteinstellungsfenster auf die gleiche Weise wie jede andere Effekteigenschaft anpassen. Es ist jedoch oft einfacher, diese Effekte im Schnitfenster anzupassen.

1 Erweitern Sie die Ansicht einer Spur, falls erforderlich, indem Sie neben dem Spurnamen auf das Dreieck klicken, um die Optionen der Spur zu erweitern.

2 Klicken Sie, falls erforderlich, auf die Schaltfläche „Keyframes anzeigen“   und wählen Sie im Einblendmenü die Option „Deckkraftregler einblenden“. In allen Clips der Spur wird ein Diagramm angezeigt.


Hinweis: Wenn das Diagramm keine Keyframes enthält, wird lediglich eine gerade horizontale Linie angezeigt, die sich entlang der gesamten Spur erstreckt.

3 Führen Sie im Schnitfenster einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf das Auswahlwerkzeug und ziehen Sie das Diagramm nach oben oder unten.
- Ziehen Sie das Diagramm mit dem Zeichenstift-Werkzeug nach oben oder unten.

Der Deckkraftwert und die aktuelle Zeit werden als QuickInfo eingeblendet, während Sie den Regler ziehen.

4 (Optional) Wenn Sie den Effekt „Deckkraft“ in Abhängigkeit der Zeit animieren möchten, klicken Sie mit dem Zeichenstift-Werkzeug bei gedrückter Strg-Taste im Schnitfenster auf die gewünschte Zeit. An der Position, auf die Sie geklickt haben, wird ein Keyframe erstellt. Wiederholen Sie Schritt 5 je nach Bedarf.

 Wenn Sie im Diagramm einen oder mehrere Keyframes erstellt haben, können Sie die Keyframes oder die Deckkraft-Griffpunkte mithilfe des Auswahlwerkzeugs oder des Zeichenstift-Werkzeugs verschieben. Sie können die Glätte der Animation anpassen, indem Sie die Keyframe-Interpolation von linear in Bézier ändern. Siehe auch „Steuern der Verlaufsänderung mit Hilfe der Bézier-Keyframe-Interpolation“ auf Seite 238.

Siehe auch

„Wissenswertes über das Effekteinstellungsfenster“ auf Seite 250

„So aktivieren Sie die Einrichtung von Keyframes“ auf Seite 230

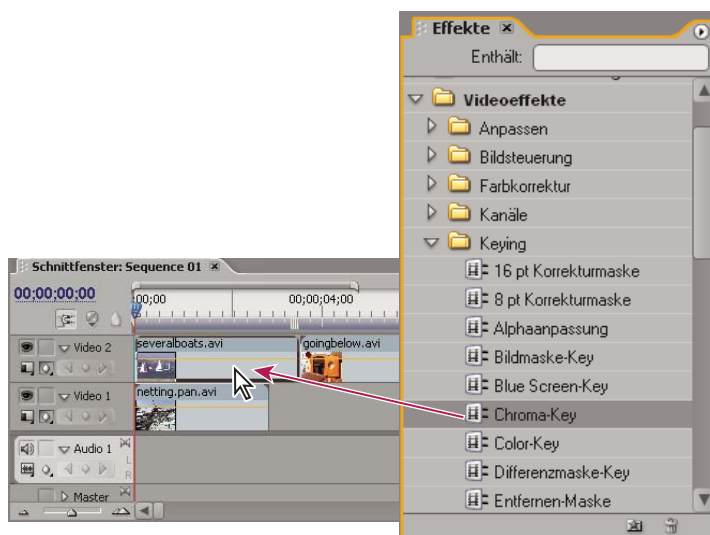
„Arbeiten mit Keyframes“ auf Seite 226

Definieren von transparenten Bereichen mit Keys

So weisen Sie einem Clip einen Key zu

Mithilfe eines Key-Effekts werden die transparenten Bereiche eines Clips basierend auf Werten wie Farbe oder Helligkeit definiert. Es stehen Farb-Keys für das Aussparen von Hintergrund, Helligkeits-Keys für das Hinzufügen von Strukturen oder Spezialeffekten, Alphakanal-Keys für das Ändern des Alphakanals eines Clips und Masken-Keys für das Hinzufügen bewegter Masken oder für das Anwenden anderer Clips als Masken zur Verfügung.

- 1 Klicken Sie im Effektfenster auf das Dreieck, um die Ablage „Videoeffekte“ zu erweitern, und klicken Sie dann auf das Dreieck, um die Ablage „Keying“ zu erweitern.
- 2 Ziehen Sie einen Key auf einen Clip im Schnittfenster.



Ziehen eines Keys aus dem Effektfenster auf einen Clip im Schnittfenster

- 3 Klicken Sie im Bereich „Videoeffekte“ des Effekteinstellungsfensters auf das Dreieck neben dem Key-Effektnamen, um den Key-Effekt zu erweitern und die Optionen anzuzeigen.


- 4 (Optional) Wenn Sie die Effekte „Chroma-Key“ oder „RGB-Differenz-Key“ anwenden möchten, stellen Sie sicher, dass die Option „Farbe“ angezeigt wird, und führen Sie dann nach Bedarf die folgenden Schritte aus, um die Transparenz des Clips zu definieren:

- Klicken Sie auf das Farbfeld und verwenden Sie das Dialogfeld „Farbe wählen“, um eine Farbe zu wählen, und klicken Sie dann auf „OK“, um das Dialogfeld zu schließen.
- Klicken Sie auf das Symbol „Pipette“ und dann auf eine beliebige Farbe auf dem Computerbildschirm, um eine Farbe zu wählen.

Die für „Chroma-Key“ oder „RGB-Differenz-Key“ gewählte Farbe wird im Farbfeld neben dem Symbol „Pipette“ angezeigt.

- 5 Passen Sie die Key-Einstellungen an. Wenn Sie den Keying-Effekt nicht in Abhängigkeit der Zeit animieren, können Sie Schritt 6 und 7 überspringen.


Hinweis: Informationen zu den Key-Einstellungen finden Sie im Hilfethema zum jeweiligen Key.

6 (Optional) Wenn Sie den Keying-Effekt in Abhängigkeit der Zeit animieren möchten, stellen Sie sicher, dass sich die Marke für die aktuelle Zeit an der gewünschten Position befindet, und klicken Sie dann für die relevante Einstellung auf das Symbol „Animation aktivieren/deaktivieren“ . Im Schnittfensterbereich des Effekteinstellungsfensters wird ein Keyframe angezeigt.

7 (Optional) Ziehen Sie die Marke für die aktuelle Zeit erneut und nehmen Sie mithilfe der folgenden Optionen eine Anpassung vor:

- Geben Sie für die Einstellung einen Wert ein.
- Klicken Sie neben dem Namen der Einstellung auf das Dreieck, um die Einstellung zu erweitern, und verschieben Sie dann den Schieberegler, um einen Wert festzulegen. Sie können im Effekteinstellungsfenster auch mit der Maus einen Punkt im Diagramm verschieben.

Im Effekteinstellungsfenster wird ein neuer Keyframe angezeigt, wenn Sie die Einstellung anpassen. Sie können auch die Interpolation zwischen Keyframes anpassen, indem Sie das Keyframe-Diagramm im Effekteinstellungsfenster bearbeiten. Wiederholen Sie Schritt 7 je nach Bedarf.

 *Um die Einstellungen eines Key-Effekts noch effektiver auswerten zu können, können Sie die Zusammenstellung des Clips und gleichzeitig den Alphakanal des Clips anzeigen. Wählen Sie im Menü des Programmmonitors „Neue Ansicht“ und im neuen Menü dann „Alpha“.*

Siehe auch

„Wissenswertes über Keying“ auf Seite 348

„Wissenswertes zu Masken“ auf Seite 357

„So keyen Sie eine einzelne Farbe aus“ auf Seite 354

„So ändern Sie Keyframe-Diagramme im Effekteinstellungsfenster“ auf Seite 233

Der Chroma-Key

Der Effekt „Chroma-Key“ gibt an, welche Farbe oder welcher Bereich von Farben im Clip transparent wird. Sie können diesen Key für eine Aufnahme vor einem Monochrom-Hintergrund verwenden, z. B. für Blue Screen- oder Green Screen-Aufnahmen.

Im Effekteinstellungsfenster können Sie die folgenden Chroma-Key-Einstellungen vornehmen:

Ähnliche Farben Hierdurch wird nicht nur der ausgewählte Farbbereich der Zielfarbe als transparent definiert, sondern auch ähnliche Farben. Je höher der Wert, desto größer der Bereich.

Überblenden Hierdurch wird der herausgefilterte (ausgekeyte) Clip an den darunter liegenden Clip angeglichen. Je höher der Wert, desto mehr Anteile des Clips werden angeglichen.

Schwellenwert Hierdurch wird der Schattenanteil im herausgefilterten Farbbereich gesteuert. Je höher der Wert, desto mehr Schatten bleiben erhalten.

Schwellenwertabgrenzung Hierdurch werden Schatten abgedunkelt oder aufgehellt. Ziehen Sie den Regler nach rechts, um die Schatten abzudunkeln. Achten Sie darauf, dass der Wert des Schwellenwert-Reglers nicht überschritten wird, da sonst graue und transparente Pixel invertiert werden.

Glättung Hierdurch wird festgelegt, wie stark Adobe Premiere Pro die Grenzen zwischen transparenten und deckenden Bildbereichen glättet (Anti-Aliasing). Hierbei werden durch Pixelangleichungen weichere und gleichmäßigere Ränder erzeugt. Wählen Sie „Ohne“, wenn Sie scharfe Ränder ohne Glättung erzielen möchten. Dies empfiehlt sich, wenn deutlich abgesetzte Linien gewünscht werden (z. B. in Titeln). Mit „Wenig“ und „Stark“ können Sie die Intensität des Anti-Aliasing festlegen.

Maske erstellen Nur der Alphakanal des Clips wird angezeigt. Schwarz steht für transparente Bereiche, Weiß steht für nicht transparente Bereiche und Grau steht für teilweise transparente Bereiche.

Siehe auch

„Wissenswertes über Keying“ auf Seite 348

Der Color-Key

Mit dem Effekt „Color-Key“ können Sie alle Bildpixel auskeyen, die einer bestimmten Key-Farbe ähnlich sind. Dieser Effekt modifiziert lediglich den Alphakanal der jeweiligen Ebene.

Wenn Sie einen Farbwert eines Clips auskeyen, wird die entsprechende Farbe bzw. der Farbbereich für den gesamten Clip transparent. Sie steuern den Bereich der transparenten Farben, indem Sie den Toleranzgrad anpassen. Sie können auch die Kanten des transparenten Bereichs weichzeichnen, um einen fließenden Übergang zwischen transparenten und deckenden Bereichen zu erzeugen.

Siehe auch

„Wissenswertes über Keying“ auf Seite 348

So keyen Sie eine einzelne Farbe aus

- 1 Wählen Sie einen Clip im Schnittfenster aus.
- 2 Wenden Sie den Effekt „Color-Key“ auf den Clip an.
- 3 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um den Effekt „Color-Key“ zu erweitern.
- 4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um die Key-Farbe festzulegen:
 - Klicken Sie auf das Farbfeld für den Key und verwenden Sie das Dialogfeld „Farbe wählen“, um eine Farbe zu wählen, und klicken Sie dann auf „OK“.
 - Klicken Sie auf das Symbol „Pipette“ und dann auf eine der Farben des Computerbildschirms.
- 5 Ziehen Sie den Schieberegler „Toleranz“, um den auszukeyenden Farbbereich festzulegen. Bei niedrigeren Werten wird ein kleinerer Bereich von Farben ausgekeyt, die der Key-Farbe sehr ähnlich sind. Je höher der Wert ist, desto größer ist der Bereich von Farben, die ausgekeyt werden.
- 6 Legen Sie mit dem Schieberegler „Kantenbreite“ die Breite des Randes für den ausgekeyten Bereich fest. Positive Werte vergrößern die Maske und somit den transparenten Bereich. Negative Werte haben eine kleinere Maske und damit einen kleineren transparenten Bereich zur Folge.
- 7 Legen Sie mit dem Schieberegler „Weiche Kanten“ die Glättung der Kanten fest. Höhere Werte führen zwar zu weicheren Kanten, aber auch zu einer längeren Renderzeit.

Der RGB-Differenz-Key

Der RGB-Differenz-Key ist eine einfachere Version des Chroma-Keys. Mit diesem Key können Sie für die Zielfarbe einen Bereich wählen, aber Sie können das Bild nicht mischen oder die Transparenz von Grautönen anpassen. Der RGB-Differenz-Key eignet sich vor allem für hell ausgeleuchtete Szenen ohne Schatten oder für Rohschnitte, bei denen keine Feinabstimmungen erforderlich sind.

Hinweis: Der Differenzmaske-Key verwendet eine Maske, um den Alphakanal zu definieren, so wie der RGB-Differenz-Key eine Farbe verwendet. Weitere Informationen finden Sie unter „Effekt Differenzmaske-Key“ auf Seite 312.

Im Effekteinstellungsfenster können Sie die folgenden RGB-Differenz-Key-Einstellungen vornehmen:

Farbe Legt die Farbe des Videos fest, die durch die Maske transparent wird.

Ähnliche Farben Hierdurch wird nicht nur der ausgewählte Farbbereich der Zielfarbe als transparent definiert, sondern auch ähnliche Farben. Je höher der Wert, desto größer der Bereich.

Glättung Hierdurch wird festgelegt, wie stark Adobe Premiere Pro die Grenzen zwischen transparenten und deckenden Bildbereichen glättet (Anti-Aliasing). Wählen Sie „Ohne“, wenn Sie scharfe Ränder ohne Glättung erzielen möchten. Dies empfiehlt sich, wenn deutlich abgesetzte Linien gewünscht werden (z. B. in Titeln). Mit „Wenig“ und „Stark“ können Sie die Intensität des Anti-Aliasing festlegen.

Maske erstellen Nur der Alphakanal des Clips wird angezeigt. Schwarz steht für transparente Bereiche, Weiß steht für nicht transparente Bereiche und Grau steht für teilweise transparente Bereiche.

Schlagschatten Fügt den deckenden Flächen des Originalclipbildes 4 Pixel nach unten und nach rechts weit einen Schatten aus 50 % Grau und 50 % Deckung hinzu. Diese Option eignet sich am besten für einfache Grafiken, z. B. Titel.

Siehe auch

„Wissenswertes über Keying“ auf Seite 348

Blue Screen-Key und Green Screen-Key

Mit dem Blue Screen- und dem Green Screen-Key werden Transparenzen aus echtem Chromablau und echtem Chromagrün erzeugt. Mit diesen Keys können Sie beim Erstellen von Zusammenstellungen gut ausgeleuchtete blaue und grüne Szenenhintergründe herausfiltern.

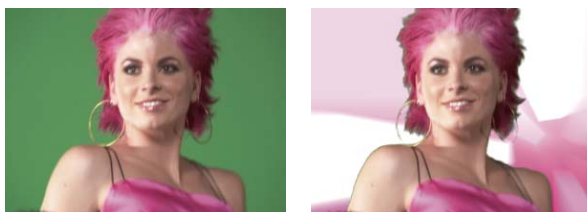
Im Effekteinstellungsfenster können Sie die folgenden Einstellungen für Blue Screen- und Green Screen-Keys vornehmen:

Schwellenwert Legt die Blau- und Grünanteile fest, die die transparenten Bereiche eines Clips bestimmen. Wenn Sie den Schwellenwert-Schieberegler nach links ziehen, wird die Transparenz erhöht. Verwenden Sie die Option „Maske erstellen“, um die schwarzen (transparenten) Bereiche anzuzeigen, während Sie den Schwellenwert-Schieberegler ziehen.

Schwellenwertabgrenzung Legt die Deckung der nicht transparenten Bereiche fest, wie durch die Einstellung „Schwellenwert“ vorgegeben. Wenn Sie den Schieberegler für die Schwellenwertabgrenzung nach rechts ziehen, wird der Deckungsgrad erhöht. Verwenden Sie die Option „Maske erstellen“, um die weißen (deckenden) Bereiche anzuzeigen, während Sie den Schieberegler für die Schwellenwertabgrenzung ziehen.

Glättung Legt fest, wie stark die Grenzen zwischen transparenten und deckenden Bildbereichen geglättet werden. Wählen Sie „Ohne“, wenn Sie scharfe Ränder ohne Glättung erzielen möchten. Dies empfiehlt sich, wenn deutlich abgesetzte Linien gewünscht werden (z. B. in Titeln). Mit „Wenig“ und „Stark“ können Sie die Intensität des Anti-Aliasing festlegen.

Maske erstellen Nur der Alphakanal des Clips wird angezeigt. Schwarz steht für transparente Bereiche, Weiß steht für nicht transparente Bereiche und Grau steht für teilweise transparente Bereiche.



Ein Motiv wird vor einem grünen Hintergrund fotografiert (links). Der Effekt „Green Screen-Key“ wird angewendet (rechts), um das Motiv über die zugrunde liegende Spur zu legen (Überlagerung).

Siehe auch

„Wissenswertes über Keying“ auf Seite 348

Der Non-Red-Key

Mit dem Non-Red-Key werden Transparenzen anhand von grünen und blauen Hintergründen erzeugt. Der Non-Red-Key entspricht weitgehend den Blue Screen- und Green Screen-Keys, bietet jedoch zusätzlich die Möglichkeit zum Angleichen zweier Clips. Darüber hinaus verringern sich durch den Non-Red-Key Ausfransungen an den Rändern nicht transparenter Objekte. Verwenden Sie den Non-Red-Key, um grüne Szenenhintergründe herauszufiltern, wenn das Angleichen gesteuert werden muss oder wenn mit dem Blue Screen- bzw. dem Green Screen-Key keine zufrieden stellenden Ergebnisse erzielt werden können.

Im Effekteinstellungsfenster können Sie die folgenden Einstellungen für den Non-Red-Key vornehmen:

Schwellenwert Legt die Blau- und Grünanteile fest, die die transparenten Bereiche eines Clips bestimmen. Wenn Sie den Schwellenwert-Schieberegler nach links ziehen, wird die Transparenz erhöht. Verwenden Sie die Option „Maske erstellen“, um die schwarzen (transparenten) Bereiche anzuzeigen, während Sie den Schwellenwert-Schieberegler ziehen.

Schwellenwertabgrenzung Legt die Deckung der nicht transparenten Bereiche fest, wie durch den Schieberegler „Schwellenwert“ vorgegeben. Je höher der Wert, desto größer die Transparenz. Ziehen Sie den Regler nach rechts, bis der deckende Bereich einen zufrieden stellenden Anteil erreicht.

Kanten weichzeichnen Entfernt Reste von grünen oder blauen Szenenhintergründen von den Kanten des deckenden Bereichs eines Clips. Wählen Sie „Ohne“, um das Weichzeichnen der Kanten zu deaktivieren. Wählen Sie „Grün“ oder „Blau“, um einen Restrand vom grünen oder blauen Hintergrund zu entfernen.

Glättung Hierdurch wird festgelegt, wie stark Adobe Premiere Pro die Grenzen zwischen transparenten und deckenden Bildbereichen glättet (Anti-Aliasing). Wählen Sie „Ohne“, wenn Sie scharfe Ränder ohne Glättung erzielen möchten. Dies empfiehlt sich, wenn deutlich abgesetzte Linien gewünscht werden (z. B. in Titeln). Mit „Wenig“ und „Stark“ können Sie die Intensität des Anti-Aliasing festlegen.

Maske erstellen Nur der Alphakanal des Clips wird angezeigt. Schwarz steht für transparente Bereiche, Weiß steht für nicht transparente Bereiche und Grau steht für teilweise transparente Bereiche.

Siehe auch

„Wissenswertes über Keying“ auf Seite 348

Der Luminanz-Key

Der Luminanz-Key bewirkt Transparenzen für die dunkleren Werte innerhalb des Bildes, hellere Farben bleiben dabei deckend. Verwenden Sie den Luminanz-Key, um subtile Überlagerungen zu erzeugen und dunkle Bereiche herauszufiltern.

Passen Sie ggf. die folgenden Einstellungen an:

Schwellenwert Hierdurch wird der Bereich der dunkleren Werte festgelegt, die transparent sind. Je höher der Wert, desto größer wird der Transparenzbereich.

Schwellenwertabgrenzung Legt die Deckung der nicht transparenten Bereiche fest, wie durch den Schieberegler „Schwellenwert“ vorgegeben. Je höher der Wert, desto größer die Transparenz.



Sie können den Luminanz-Key auch zum Herausfiltern heller Bereiche verwenden, indem Sie den Schwellenwert auf einen niedrigen Wert und die Schwellenwertabgrenzung auf einen hohen Wert setzen.

Siehe auch

„Wissenswertes über Keying“ auf Seite 348

Multiplizieren-Key und Screen-Key

Der Multiplizieren-Key erzeugt in den hellen Bereichen des Clips Transparenz. Umgekehrt erzeugt der Screen-Key in den dunklen Bereichen des Clips Transparenz. Wie der Luminanz-Key eignen sich die Keys „Multiplizieren“ und „Screen“ am besten für Bilder mit starken Hell- und Dunkelkontrasten.

Im Effekteinstellungsfenster können Sie die folgenden Einstellungen für Multiplizieren- und Screen-Keys vornehmen:

Deckkraft Reduziert die Deckkraft des gekeyten Clips. Ziehen Sie das Steuerelement nach links, um die Deckung des Clips zu reduzieren.

Schwellenwertabgrenzung Bestimmt den Luminanzwert, der erforderlich ist, damit ein Bereich transparent ist. Ziehen Sie das Steuerelement nach links, um den erforderlichen Luminanzwert zu verringern.

Siehe auch

„Wissenswertes über Keying“ auf Seite 348

Erzeugen von Transparenz und Vollfarben durch Masken

Wissenswertes zu Masken

Eine *Maske* ist ein Standbild, das bestimmt, wo ein Effekt auf einen Clip angewendet werden soll. Sie können Masken-Keys verwenden, um Überlagerungen zu erzeugen, z. B. bewegte Masken. Informationen zur Verwendung von Masken finden Sie im Hilfethema zum jeweiligen Masken-Key.

Siehe auch

„Alphakanäle und Farbflächen“ auf Seite 347


Der Bildmaske-Key

Der Bildmaske-Key bestimmt basierend auf dem Alphakanal oder Helligkeitswert eines Maskenbilds die transparenten Bereiche. Sofern Sie keine Änderung der Farben im Clip wünschen, sollten Sie immer ein Graustufenbild als Bildmaske wählen, um die besten Ergebnisse zu erzielen. Wenn die Bildmaske Farben enthält, werden die entsprechenden Farbanteile aus dem gefilterten Clip entfernt. So erscheinen beispielsweise weiße Bereiche im Clip, die roten Bereichen in der Bildmaske entsprechen, blaugrün, da Weiß in RGB-Bildern aus 100 % Rot, 100 % Blau und 100 % Grün zusammengesetzt ist. Die Rotanteile werden im Clip ebenfalls transparent, so dass nur bei blauen und grünen Farben die ursprünglichen Werte erhalten bleiben.



Ein als Maske verwendetes Standbild (links) definiert die transparenten Bereiche im Überlagerungsclip (Mitte), so dass der darunter liegende Clip sichtbar wird (rechts).

So stellen Sie Clips mithilfe von Alphakanälen und Helligkeitswerten zusammen

- 1 Fügen Sie den Clip (der als Hintergrund dient) im Schnittfenster einer Videospur hinzu.
 - 2 Fügen Sie den Clip, den Sie als Überlagerungsclip verwenden möchten, einer beliebigen Spur hinzu, die über der Spur mit dem Hintergrundclip liegt. Dies ist der Clip, der von der Spurmaske eingeblendet wird.
- Achten Sie dabei darauf, dass der Überlagerungsclip den Hintergrundclip im Schnittfenster überlappt.
- 3 Klicken Sie im Effektfenster auf das Dreieck, um die Ablage „Videoeffekte“ zu erweitern, und klicken Sie dann auf das Dreieck, um die Ablage „Keying“ zu erweitern.
 - 4 Ziehen Sie den Bildmaske-Key im Schnittfenster auf den Überlagerungsclip.
 - 5 Wählen Sie im Schnittfenster den Überlagerungsclip aus.
 - 6 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck, um die Einstellungen des Bildmaske-Keys zu erweitern.
 - 7 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Einrichten“ → , suchen Sie nach dem Bild, das als Maske verwendet werden soll, und klicken Sie auf „Öffnen“, um das Bild zu wählen.
 - 8 (Optional) Wenn Sie den Bildmaske-Key in Abhängigkeit der Zeit animieren möchten, stellen Sie sicher, dass sich die Marke für die aktuelle Zeit an der gewünschten Position befindet. Klicken Sie für die relevanten Einstellungen auf das Symbol „Animation aktivieren/deaktivieren“.
 - 9 Öffnen Sie das Menü „Compositing mit“ und wählen Sie eine der folgenden Optionen:

Alphamaske Stellt die Clips mithilfe der Alphakanalwerte der Bildmaske zusammen, die Sie in Schritt 7 gewählt haben.

Luminanzmaske Stellt die Clips mithilfe der Luminanzwerte der Bildmaske zusammen, die Sie in Schritt 7 gewählt haben.

10 (Optional) Wählen Sie die Option „Umkehren“, um die deckenden und transparenten Bereiche umzukehren.

11 (Optional) Wenn Sie den Bildmaske-Key animieren möchten, verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit entweder im Effekteinstellungsfenster oder im Schnittfenster entsprechend und ändern Sie die Einstellungen des Bildmasken-Keys.

Im Effekteinstellungsfenster wird ein neuer Keyframe angezeigt, wenn Sie die Einstellungen ändern. Wiederholen Sie diesen Schritt nach Bedarf. Sie können auch die Interpolation zwischen Keyframes anpassen, indem Sie das Keyframe-Diagramm bearbeiten.

Siehe auch

„Wissenswertes zu Keyframes“ auf Seite 226

„Alphakanäle und Farbflächen“ auf Seite 347

„So ändern Sie Keyframe-Diagramme im Effekteinstellungsfenster“ auf Seite 233

Der Differenzmaske-Key

Beim Differenzmaske-Key werden durch Vergleichen eines ausgewählten Standbildes mit einem ausgewählten Clip Transparenzen erzeugt und anschließend Bereiche im Clip ausgesondert, die denen im Bild entsprechen. Sie können diesen Key verwenden, um Spezialeffekte zu erzeugen. Je nach Clip ist es möglich, mit dem Differenzmaske-Key einen statischen Hintergrund auszukeyen und diesen durch ein anderes Standbild oder bewegtes Bild zu ersetzen.

Sie können die Maske erstellen, indem Sie einen Frame aus einem Clip speichern, der den statischen Hintergrund zeigt, bevor das bewegte Objekt ins Bild kommt. Sie erzielen die besten Ergebnisse, wenn sich weder die Kamera noch Objekte im Hintergrund bewegen.

Im Effekteinstellungsfenster können Sie die folgenden Differenzmaske-Key-Einstellungen vornehmen:

Ähnliche Farben Hierdurch wird nicht nur der ausgewählte Farbbereich als transparent definiert, sondern auch ähnliche Farben. Je höher der Wert, desto größer der Bereich.

Glättung Hierdurch wird festgelegt, wie stark Adobe Premiere Pro die Grenzen zwischen transparenten und deckenden Bildbereichen glättet (Anti-Aliasing). Wählen Sie „Ohne“, wenn Sie scharfe Ränder ohne Glättung erzielen möchten. Dies empfiehlt sich, wenn deutlich abgesetzte Linien gewünscht werden (z. B. in Titeln). Mit „Wenig“ und „Stark“ können Sie die Intensität des Anti-Aliasing festlegen.

Schlagschatten Fügt den deckenden Flächen des Originalclipbildes 4 Pixel nach unten und nach rechts weit einen Schatten aus 50 % Grau und 50 % Deckung hinzu. Diese Option eignet sich am besten für einfache Grafiken, z. B. Titel.

Umkehren Kehrt die Werte der Maske um.

Maske erstellen Nur der Alphakanal des Clips wird angezeigt. Schwarz steht für transparente Bereiche, Weiß steht für nicht transparente Bereiche und Grau steht für teilweise transparente Bereiche.

Hinweis: Der RGB-Differenz-Key verwendet Farbe, um die Transparenz zu definieren, so wie der Differenzmaske-Key ein Standbild verwendet.

Siehe auch

„Wissenswertes über Keying“ auf Seite 348

„Alphakanäle und Farbflächen“ auf Seite 347


So ersetzen Sie einen statischen Hintergrund hinter beweglichen Objekten

1 Suchen Sie einen Frame Ihres Clips aus, auf dem nur der statische Hintergrund zu sehen ist.

2 Speichern Sie diesen Frame als Bilddatei.

3 Positionieren Sie den Videoclip im Schnittfenster auf einer Spur.

4 Erweitern Sie im Effektfenster nacheinander die Ablagen „Videoeffekte“ und „Keying“.

- 5 Ziehen Sie den Differenzmaske-Effekt in den Videoclip.
 - 6 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Einrichten“ , suchen Sie nach dem gespeicherten Frame und klicken Sie auf „Öffnen“, um das Bild zu wählen.
 - 7 (Optional) Wenn Sie den Differenzmaske-Key in Abhängigkeit der Zeit animieren möchten, stellen Sie sicher, dass sich die Marke für die aktuelle Zeit an der gewünschten Position befindet. Klicken Sie für die relevanten Einstellungen auf das Symbol „Animation aktivieren/deaktivieren“.
 - 8 Wählen Sie die Option „Umkehren“, um die Werte der Maske umzukehren und den statischen Hintergrund auszukeyen.
 - 9 Passen Sie die anderen Einstellungen ggf. wie folgt an:
 - 10 (Optional) Wenn Sie den Differenzmaske-Key animieren möchten, verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit entweder im Effekteinstellungsfenster oder im Schnittfenster entsprechend und ändern Sie die Einstellungen des Keys.
- Im Effekteinstellungsfenster wird ein neuer Keyframe angezeigt, wenn Sie die Einstellungen ändern. Sie können auch die Interpolation zwischen Keyframes anpassen, indem Sie das Keyframe-Diagramm bearbeiten. Wiederholen Sie diesen Schritt nach Bedarf.

Siehe auch

„So exportieren Sie ein Standbild“ auf Seite 373

„So ändern Sie Keyframe-Diagramme im Effekteinstellungsfenster“ auf Seite 233

Der Spurmaske-Key

Mit dem Spurmaske-Key können Sie einen Clip (Hintergrundclip) durch einen anderen (Überlagerungsclip) hindurch anzeigen. Dazu verwenden Sie eine dritte Datei als Maske, die im Überlagerungsclip transparente Bereiche erzeugt. Um diesen Effekt zu erzielen, benötigen Sie zwei Clips und eine Maske, wobei die Clips und die Maske auf einer eigenen Spur platziert sind. Weiße Bereiche in der Maske sind deckende Bereiche im Überlagerungsclip, so dass darunter liegende Clips nicht sichtbar sind. Schwarze Bereiche in der Maske sind transparent, und graue Bereiche sind teilweise transparent.

Eine Maske mit Bewegung wird als *bewegte Maske* oder *verschiebbare Maske* bezeichnet. Diese Maske besteht entweder aus Filmmaterial mit Bewegungen, z. B. einer Green Screen-Silhouette, oder aus einem animierten Standbild. Sie können ein Standbild animieren, indem Sie den Bewegungseffekt auf die Maske anwenden. Wenn Sie ein Standbild animieren, müssen Sie sicherstellen, dass der Frame der Maske größer ist als der Projektframe, so dass die Ränder der Maske beim Animieren der Maske nicht sichtbar werden.



Da der Spurmaske-Key auf einen Videoclip angewendet werden kann, kann sich die Maske im Laufe der Zeit ändern.

Sie können Masken auf verschiedene Weise erstellen:

- Erstellen Sie im Titelfenster Text oder Formen (nur Graustufen), speichern Sie den Titel und importieren Sie die Datei anschließend als Maske.
- Wenden Sie die Keys Chroma, RGB-Differenz, Differenzmaske, Blue Screen, Green Screen oder Non-Red auf einen beliebigen Clip an und wählen Sie dann die Option „Maske erstellen“.
- Erstellen Sie mithilfe von Adobe Illustrator oder Adobe Photoshop ein Graustufenbild und importieren Sie es in Adobe Premiere Pro.

Siehe auch

„Wissenswertes zu Keyframes“ auf Seite 226

„Arbeiten mit Keyframes“ auf Seite 226

„Alphakanäle und Farbflächen“ auf Seite 347

So erzeugen Sie Transparenz in einem Überlagerungsclip

- 1 Fügen Sie den Hintergrundclip einer Spur im Schnittfenster hinzu.
- 2 Fügen Sie den Clip, den Sie als Überlagerungsclip verwenden möchten, einer beliebigen Spur hinzu, die über der Spur mit dem Hintergrundclip liegt. Dies ist der Clip, der von der Spurmaske eingeblendet wird.
- 3 Fügen Sie den Spurmaskenclip wiederum einer dritten Spur hinzu, die über den Spuren mit dem Hintergrundclip und dem Überlagerungsclip liegt.



Wenn Sie der Sequenz eine neue Spur hinzufügen möchten, ziehen Sie den Spurmaskenclip auf den leeren Bereich über der am höchsten liegenden Videospur im Schnittfenster. Es wird automatisch eine neue Spur angelegt.

- 4 Klicken Sie im Effektfenster auf das Dreieck, um die Ablage „Videoeffekte“ zu erweitern, und klicken Sie dann auf das Dreieck, um die Ablage „Keying“ zu erweitern.
- 5 Ziehen Sie den Spurmaske-Key auf den Überlagerungsclip.
- 6 Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck neben dem Namen des Spurmaske-Keys, um die Einstellungen zu erweitern.
- 7 Klicken Sie auf das Einblendmenü „Maske“ mit dem nach unten zeigenden Dreieck und wählen Sie die Videospur, die den Spurmaskenclip enthält.
- 8 (Optional) Wenn Sie den Spurmaske-Key in Abhängigkeit der Zeit animieren möchten, stellen Sie sicher, dass sich die Marke für die aktuelle Zeit an der gewünschten Position befindet. Klicken Sie für die Einstellungen, die Sie anpassen möchten, auf das Symbol „Animation aktivieren/deaktivieren“.
- 9 Klicken Sie auf das Einblendmenü „Compositing mit“ und wählen Sie eine der folgenden Optionen:

Alphamaske Erzeugt mithilfe der Alphakanalwerte des Spurmaskenclips Zusammenstellungen.

Luminanzmaske Erzeugt mithilfe der Luminanzwerte des Spurmaskenclips Zusammenstellungen.

- 10 (Optional) Wählen Sie die Option „Umkehren“, um die Werte des Spurmaskenclips umzukehren.



Verwenden Sie ein Graustufenbild als Maske, damit die ursprünglichen Farben des Überlagerungsclips erhalten bleiben. Wenn die Maske Farben enthält, werden die entsprechenden Farbanteile aus dem Überlagerungsclip entfernt.

- 11 (Optional) Wenn Sie den Spurmaske-Key animieren möchten, verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit entweder im Effekteinstellungsfenster oder im Schnittfenster entsprechend und ändern Sie die Einstellungen des Spurmaske-Keys.

Im Effekteinstellungsfenster wird ein neuer Keyframe angezeigt, wenn Sie die Einstellungen ändern. Sie können auch die Interpolation zwischen Keyframes anpassen, indem Sie das Keyframe-Diagramm bearbeiten. Wiederholen Sie diesen Schritt nach Bedarf.

Siehe auch

„Alphakanäle und Farbflächen“ auf Seite 347

„So ändern Sie Keyframe-Diagramme im Effekteinstellungsfenster“ auf Seite 233

So entfernen Sie Objekte mithilfe von Korrekturmasken

Mitunter bleiben beim Herausfiltern des Motivs aus Szenen einzelne unerwünschte Objekte übrig. Diese Objekte können mithilfe einer *Korrekturmaske* entfernt werden. Je nach benötigter Form können Sie eine 4-Punkt-, 8-Punkt- oder 16-Punkt-Korrekturmaske verwenden. Wenn Sie mehr Punkte verwenden, können Sie komplexere Maskenformen definieren.

Beim Herausfiltern mit der Korrekturmaske stehen Ihnen Einstellungen zur Verfügung, die die X- und Y-Pixelkoordinaten der Punkte in der Korrekturmaske darstellen. Diese Koordinaten werden ausgehend von der linken oberen Ecke des Frames berechnet. Änderungen werden in der Vorschau des Programmmonitors angezeigt.



Das Mikrofon (links) wird durch Verschieben der Bildgriffpunkte in der Vorschau des Programmmonitors herausmaskiert (Mitte). Hierdurch entsteht eine Korrekturmaske, die gefiltert und mit einem Hintergrund zu einem Gesamtbild zusammengefasst wird (rechts).

- 1** Positionieren Sie den Clip, der als Überlagerungsclip verwendet werden soll, im Schnittfenster auf einer Spur, die über der Spur mit dem Hintergrundclip liegt.
- 2** Klicken Sie im Effektfenster auf das Dreieck, um die Ablage „Videoeffekte“ zu erweitern, und klicken Sie dann auf das Dreieck, um die Ablage „Keying“ zu erweitern.
- 3** Ziehen Sie entweder den Effekt mit der 4-Punkt-, 8-Punkt- oder 16-Punkt-Korrekturmaske auf den Überlagerungsclip. Die Wahl der Korrekturmaske ist davon abhängig, wie viele Punkte Sie zum Formen der Maske benötigen.
- 4** Klicken Sie im Effekteinstellungsfenster auf das Dreieck neben dem Namen der zu erweiternden Korrekturmaske, um die Einstellungen zu erweitern.
- 5** (Optional) Wenn Sie den Korrekturmaske-Key in Abhängigkeit der Zeit animieren möchten, stellen Sie sicher, dass sich die Marke für die aktuelle Zeit an der gewünschten Position befindet. Klicken Sie für die Positionseinstellungen, die Sie anpassen möchten, auf das Symbol „Animation aktivieren/deaktivieren“.
- 6** Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um die Maskenform anzupassen:
 - Markieren Sie den Korrekturmaske-Effekt im Effekteinstellungsfenster und ziehen Sie die Griffpunkte der Korrekturmaske im Programmmonitor.
 - Legen Sie die Punkteinstellungen für die Korrekturmaske im Effekteinstellungsfenster fest, um die Größe und Position der Korrekturmaske anzugeben.
- 7** (Optional) Wenn Sie den Korrekturmaske-Key animieren möchten, verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit entweder im Effekteinstellungsfenster oder im Schnittfenster entsprechend und ändern Sie dann Positionen der Korrekturmasken-Griffpunkte im Programmmonitor oder passen Sie die Einstellungen im Effekteinstellungsfenster an. Im Schnittfensterbereich des Effekteinstellungsfensters wird ein neuer Keyframe angezeigt, wenn Sie die Griffpunkte im Programmmonitor verschieben oder die Einstellungen im Effekteinstellungsfenster ändern. Sie können auch die Interpolation zwischen Keyframes anpassen, indem Sie das Keyframe-Diagramm bearbeiten. Wiederholen Sie diesen Schritt nach Bedarf.

Siehe auch

„Alphakanäle und Farbflächen“ auf Seite 347

„So ändern Sie Keyframe-Diagramme im Effekteinstellungsfenster“ auf Seite 233

So erstellen Sie eine Vollfarbmaske

Sie können eine vollfarbige Vollbildmaske erstellen und in gleicher Weise wie einen Clip einsetzen. Vollfarbige Hintergrundmasken können Sie z. B. für Titel verwenden.

- 1** Öffnen Sie das Projektfenster.
- 2** Wählen Sie „Datei“ > „Neu“ > „Farbfläche“.
- 3** Wählen Sie im Dialogfeld „Farbe wählen“ eine Farbe und klicken Sie auf „OK“.
- 4** Geben Sie im Dialogfeld „Benennen“ einen Namen für die neue Maske ein und klicken Sie auf „OK“.

Die Maske wird im Projektfenster als Standbild angezeigt.



Helle Farbflächen können beim Anpassen eines Key-Effekts als temporäre Hintergründe verwendet werden, um die Transparenzen besser sichtbar zu machen.

So entfernen Sie schwarze oder weiße Farbflächen

Wenn Sie einen Clip importiert haben, der eine vollfarbige schwarze oder weiße Farbfläche enthält, die vormultipliziert ist (d. h. mit den RGB-Kanälen zusammengeführt statt im Alphakanal gespeichert), können Sie den schwarzen oder weißen Hintergrund entfernen.

- 1 Wählen Sie im Schnittfenster den Clip aus, der die zu entfernende Farbfläche enthält.
- 2 Klicken Sie im Effektfenster auf das Dreieck, um die Ablage „Videoeffekte“ zu erweitern, und klicken Sie dann auf das Dreieck, um die Ablage „Keying“ zu erweitern.
- 3 Ziehen Sie den Effekt „Entfernen-Maske“ auf den Clip, der die zu entfernende Farbfläche enthält.
- 4 (Optional) Wenn Sie den Effekt „Entfernen-Maske“ in Abhängigkeit der Zeit animieren möchten, stellen Sie sicher, dass sich die Marke für die aktuelle Zeit an der gewünschten Position befindet. Klicken Sie neben der Einstellung „Maskentyp“ auf das Symbol „Animation aktivieren/deaktivieren“.
- 5 Geben Sie für die Einstellung „Maskentyp“ entweder „Weiß“ oder „Schwarz“ an.
- 6 (Optional) Wenn Sie den Effekt „Entfernen-Maske“ animieren möchten, verschieben Sie die Marke für die aktuelle Zeit entweder im Effekteinstellungsfenster oder im Schnittfenster entsprechend und ändern Sie dann im Effekteinstellungsfenster die Einstellung „Maskentyp“.

Im Schnittfensterbereich des Effekteinstellungsfensters wird ein neuer Keyframe angezeigt, wenn Sie die Griffpunkte im Programmmonitor verschieben oder die Einstellungen im Effekteinstellungsfenster ändern. Sie können auch die Interpolation zwischen Keyframes anpassen, indem Sie das Keyframe-Diagramm bearbeiten. Wiederholen Sie diesen Schritt nach Bedarf.

Siehe auch

„Alphakanäle und Farbflächen“ auf Seite 347

„So ändern Sie Keyframe-Diagramme im Effekteinstellungsfenster“ auf Seite 233

Kapitel 16: Videoausgabe

Grundlagen zum Exportieren

Wissenswertes zum Exportieren

Nachdem Sie die notwendigen Bearbeitungen vorgenommen haben, können Sie die endgültige Sequenz in dem Format exportieren, das für die Zielpublikum am besten geeignet ist. Mit Adobe Premiere Pro können Sie einen Clip oder eine Sequenz auf folgende Medien exportieren:

- Videoband
- DVD-Videodisks oder -dateien
- Filmdateien
- Dateien mit aufeinander folgenden Standbildern
- Dateien mit einzelnen Standbildern
- Reine Audiodateien

Sie können auch eine Datendatei exportieren, die das Projekt beschreibt und so ermöglicht, es mit verwandten Medien oder mit einem anderen Bearbeitungssystem neu zu erstellen. Es stehen die folgenden Exportoptionen zur Verfügung:

- EDL-Dateien (Edit Decision List)
- AAF-Export (Advanced Authoring Format)

Mit dem Projektmanager können Sie eine Version des Projekts erstellen, die als *zugeschnittenes Projekt* bezeichnet wird und sich nur auf das Material bezieht, das für die Sequenzen wichtig ist. Zugeschnittene Projekte werden mit einem eindeutigen Namen im standardmäßigen Premiere Pro-Projektdateiformat (.prproj) gespeichert.

Um die Zusammenarbeit im Arbeitsablauf zu vereinfachen, können Sie mit der Clip Notes-Funktion in einem laufenden Projekt gemeinsam mit anderen Kommentaren verwenden. Clip Notes sind in einer PDF-Datei (Portable Document Format) eingebettet.

Hinweis: Beim Exportieren eines Clips oder einer Sequenz als Filmdatei stehen zwei Exportmethoden zur Verfügung: Der Befehl „Film exportieren“ und der Befehl „Exportieren“ > „Adobe Media Encoder“. Welche Methode besser geeignet ist, hängt davon ab, was Sie als Ausgabe erreichen möchten. (Siehe „Exportieren von Videodaten als Datei“ auf Seite 371.)

Verwenden von Videodateien in anderen Anwendungen

In Adobe Premiere Pro erstellte Videos können in zahlreiche Formate exportiert werden, die von anderen Anwendungen gelesen werden können. Beim Vorbereiten einer Videodatei für die Verwendung in einer anderen Videobearbeitungs- oder Spezialeffektesoftware sind die folgenden Punkte zu berücksichtigen:

- Welche Dateiformate und Komprimierungsverfahren können in das Zielprogramm importiert werden? Hierdurch lässt sich das zu verwendende Exportformat meist schon recht gut eingrenzen.
- Soll die Videodatei auf eine andere Computerplattform übertragen werden? In diesem Fall reduziert sich die Anzahl der möglichen Dateiformate und Komprimierungsverfahren. In Frage kommen hochwertige und plattformübergreifend verfügbare Codecs wie beispielsweise QuickTime Motion JPEG A oder B oder der Animations-Codec.
- Sollen die Clips auf andere Clips überlagert werden? Wenn dies der Fall ist, behalten Sie die Transparenz des Alphakanals bei, indem Sie ein Format exportieren, das 32-Bit-Farbtiefe (Millionen+ von Farben) unterstützt, z. B. Apple Animation, Apple None oder Uncompressed Windows AVI.
- Fügen Sie Spezialeffekte hinzu oder werden die Video- und Audiodaten auf andere Weise verarbeitet? Durch die Verarbeitung wird die Bild- und Klangqualität häufig negativ beeinflusst, so dass Sie möglichst Originalmaterial mit

höchster Qualität verwenden sollten. Wenn Ihnen hohe Qualität wichtiger ist als andere Aspekte (z. B. eine begrenzte Dateigröße oder Datenrate), wählen Sie einen Codec mit hoher Qualität bzw. einen Codec ohne Komprimierung.

- Möchten Sie die Frames mit Malwerkzeugen bearbeiten? Dann können Sie die Frames als nummerierte, aus einzelnen Standbilddateien bestehende Sequenz exportieren und jede Datei einzeln in Photoshop bearbeiten.
- Soll ein einzelner Frame als Standbild vorliegen? Wenn ja, siehe „So exportieren Sie ein Standbild“ auf Seite 373.

Exportieren in verschiedene Medientypen

Sie müssen die Anforderungen des Mediums kennen, auf dem Ihr Videoprojekt gespeichert und die Videodaten bereitgestellt werden. Wenn Sie beim Importieren und Exportieren den gleichen Medientyp verwenden (z. B. ein DV-Videoband), ist der Export eine einfache Sache. Wenn sich jedoch die Import- und Exportmedien unterscheiden, müssen Sie Ihren Arbeitsablauf entsprechend darauf abstimmen.

Kinofilm erstellen

Wenn Sie Ihr fertiges Projekt als Kinofilm vorführen möchten, müssen Sie den Arbeitsablauf genau planen. Sie können einen *Matchback*-Prozess verwenden, bei dem Sie auf Film aufnehmen, dann auf Video übertragen und anschließend das Filmnegativ an Ihre Bearbeitungen anpassen. Sie können jedoch auch in einem Videoformat (einem digitalen High-Definition-Format) aufnehmen und die Bearbeitungen durchführen und anschließend das fertige Projekt auf Film übertragen. Wie auch immer Sie sich entscheiden, ist es wichtig, dass Sie sich der Unterschiede zwischen dem Film- und Videoformat bewusst sind, z. B. hinsichtlich der Bildauflösung und Framerate, und wie Sie diese Unterschiede ausgleichen können.

In der Produktionsphase müssen Sie sich dann für ein Aufnahmeformat entscheiden, das Ihren Anforderungen am ehesten entspricht. In der Post-Produktionsphase müssen Sie die Quellaufnahmen möglicherweise in ein entsprechendes Format zur Bearbeitung, für Effekte und das Sounddesign übertragen (wenn Sie beispielsweise Programme wie Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects und Adobe Audition verwenden). Beim Exportieren aus der Post-Produktionssoftware müssen Sie die Dateieinstellungen bestimmen, die für die Art des verwendeten Filmmaterials geeignet sind, oder entscheiden, wie sich Ihre Bearbeitungen am besten auf Film übertragen lassen. Wenn Sie Video auf Film übertragen möchten, werden Sie sich wahrscheinlich für die Möglichkeit der Übertragung mit einem *Kinofilmrekorder* entscheiden, einem Gerät, das Videoframes auf Kinofilm-Frames druckt. Bevor Sie beginnen, sollten Sie sich an das Produktions- und Post-Produktionsunternehmen wenden, um die beste Vorgehensweise zu ermitteln.

Erstellen von Videodateien für die Wiedergabe von CD-ROM

Wenn Ihrem Zielpublikum die Wiedergabe der Video- und Audiodateien von einem CD-ROM-Laufwerk (statt eines DVD-Players) ermöglicht werden soll, können Sie die Datei auf beschreibbaren CD-Medien (allgemein als CD+/-R/RW bezeichnet) aufzeichnen. Kodieren Sie die Dateien so, dass sie die Speicherkapazität der CD (650 MB oder 700 MB) nicht übersteigen. Damit die Dateien jedoch problemlos wiedergegeben werden können, müssen Sie beim Kodieren auch die Hardware und Software des Zielpublikums in Betracht ziehen. Das heißt, Sie müssen die Datenrate einer Datei möglicherweise nicht nur reduzieren, damit sie auf eine CD passt, sondern auch um sicherzustellen, dass sie auf verschiedenen Systemen wiedergegeben werden kann. Dies trifft insbesondere dann zu, wenn Ihr Zielpublikum CD-ROM-Laufwerke älterer Generation (mit einfacher oder doppelter Geschwindigkeit) oder Computer mit älteren Prozessoren verwendet. Beim Auswählen der Exporteinstellungen können Sie mit Hilfe der folgenden Schritte die Datenrate anpassen und so die problemlose Wiedergabe gewährleisten:

- Ermitteln Sie die Hardware- und Software-Konfigurationen der Systeme Ihres Zielpublikums sowie die Einschränkungen der am wenigsten leistungsstarken Konfiguration. Auf diese Weise können Sie eine Datenrate festlegen, die niedrig genug ist, um die problemlose Wiedergabe zu gewährleisten und dabei gleichzeitig die höchstmögliche Qualität garantiert.
- Wählen Sie einen für potenzielle Anwender geeigneten Dateityp und Codec aus. Für eine plattformübergreifende CD-ROM müssen Sie beispielsweise einen Codec angeben, der sowohl in QuickTime Player als auch in Windows Media Player wiedergegeben werden kann. Sie können auch einen Codec für niedrige Datenraten wählen, etwa Indeo, Cinepak, Sorenson oder MPEG-1.

- Verringern Sie gegebenenfalls die Framegröße. In der Regel empfiehlt es sich, ein Mehrfaches der Vollbildgröße anzugeben und dabei das Pixel-Seitenverhältnis zu beachten. Wenn die Größe des Vollbilds zum Beispiel 640 x 480 (Quadratpixel) beträgt, probieren Sie die Einstellung 320 x 240 aus.
- Verringern Sie die Framerate, falls notwendig. Die volle Framerate beträgt beispielsweise ungefähr 30 fps (bei NTSC). Durch eine Reduzierung der Framerate auf 15 fps sollte sich die Datenrate deutlich verringern, ohne dass der Film „abgehackt“ wirkt.
- Wenn der Codec dies ermöglicht, passen Sie die Datenrate und Qualitätseinstellungen an die von Ihnen gewünschte Zielausgabe an. Codecs wie Cinepak und Sorenson ermöglichen Ihnen zum Beispiel, die Komprimierungsrate anzupassen, indem Sie eine bestimmte Qualität oder Ziel-Datenrate angeben.
- Verringern Sie die Farbtiefe, falls notwendig. Dies ist insbesondere dann effektiv, wenn das Originalvideo nicht den gesamten Farbbereich umfasst (bezeichnet als 24-Bit-Farbe, Millionen von Farben oder True Color) oder wenn das Video auf einem Bildschirm oder mit einer Software wiedergegeben wird, die nur einen eingeschränkten Farbbereich wiedergeben können.
- Testen Sie die Datei, indem Sie sie auf einem System wiedergeben, das dem am wenigsten leistungsfähigen System Ihres Zielpublikums entspricht, und nehmen Sie dann die entsprechenden Anpassungen vor.

Hinweis: Da die mittlere Helligkeit, auch Gamma genannt, bei Mac OS und Windows unterschiedlich ist, wird beim Anpassen von Gamma normalerweise versucht, für plattformübergreifende Videos einen Mittelweg zu finden.

Hinweis: Durch das Anwenden eines Filters für die Störungsverringern kann die Darstellung von Video verbessert werden, das mit bestimmten Codecs (z. B. Cinepak) komprimiert wurde. (Siehe „Filteroptionen in Adobe Media Encoder“ auf Seite 383.)

Erstellen einer Videodatei für die Wiedergabe von Video-CDs

Video-CD (VCD) ist ein Format, das die Videowiedergabe in Computer oder Abspielgeräten ermöglicht, die den Video-CD-Standard unterstützen. Video-CDs haben den Vorteil, dass Dateien dieses Formats mit einem CD-Brenner und der zugehörigen Software erstellt werden können. Sie benötigen keinen DVD-Brenner. Die Qualität kommt jedoch nicht an DVD-Qualität heran, sondern ist eher mit VHS vergleichbar. Sie können Video-CD-Dateien mit der Adobe Media Encoder-Vorgabe MPEG1-VCD erstellen und anschließend die Dateien mit einem entsprechenden Programm auf CD schreiben. Da DVD-Medien, -Rekorder und -Player jedoch immer günstiger werden und sich somit immer stärker am Markt durchsetzen, hat die Nachfrage nach dem VCD-Format stark nachgelassen.

Erstellen von Videodateien für das Internet

Im Gegensatz zu Rundfunkmedien oder formatbasierten Medien wie DVD oder Videobänder können für das Internet viele verschiedene Video- und Audionormen und Geräte verwendet werden. Obwohl immer mehr Nutzer über eine Breitbandverbindung zum Internet verfügen, die auch qualitativ hochwertigen Inhalt unterstützt, verfügen andere möglicherweise über Ausrüstung, die nur niedrige Datenraten und daher Inhalt mit geringerer Qualität unterstützt. Aus diesem Grund ist es häufig notwendig, Ihr Projekt in unterschiedliche Formate zu exportieren, die auf die unterschiedlichen Möglichkeiten des Publikums zugeschnitten sind. Dieser Vorgang ist vergleichbar mit dem Exportieren in verschiedene physische Medien, zum Beispiel VHS oder DVD, wobei jedoch noch mehr Formate zur Verfügung stehen.

Die Exporteinstellungen in Adobe Premiere Pro und Adobe After Effects umfassen Vorgaben für verschiedene Bandbreiten, so dass Sie die Ausgabedateien noch einfacher auf die Möglichkeiten des Publikums abstimmen können.

Siehe auch

„Wissenswertes zu Adobe Media Encoder“ auf Seite 378

Wissenswertes über Videodateiformate

Videodateiformate werden entwickelt, um digitale Video- und Audiodaten effektiv abrufen, bereitstellen und verteilen zu können. Die meisten Inhaltsersteller sind bereits mit den herkömmlichen Formaten, wie Standard-Definition-Video und DV-kodierten Dateien, vertraut. Es kommen jedoch ständig neue Formate und zahlreiche Varianten hinzu. Sie sollten sich mit den Spezifikationen und Anforderungen der Formate vertraut machen, in die Sie Ihre Projekte exportieren möchten.

Wissenswertes zu High-Definition-Video (HD)

Als *High-Definition-Video* wird jedes Videoformat bezeichnet, das eine höhere Auflösung als *Standard-Definition-Video* (SD)-Formate aufweist, wie z. B. NTSC und PAL. Es gibt zahlreiche konkurrierende HD-Videoformate, wobei die am weitesten verbreiteten eine Auflösung von 1280 x 720 oder 1920 x 1080 sowie ein Widescreen-Seitenverhältnis von 16:9 aufweisen.

HD-Videoformate beinhalten Interlaced- und Non-Interlaced-Varianten. In der Regel bestehen die Formate mit der höchsten Auflösung bei höheren Frameraten aus Zeilensprung-Halbbildern („interlaced“), da für Non-Interlaced-Video bei dieser Auflösung eine erheblich höhere Datenrate erforderlich wäre.

HD-Videoformate werden durch ihre vertikale Auflösung, den Scanmodus und die Frame- oder Feldrate (je nach Scanmodus) ausgewiesen. So bezeichnet *1080i60* beispielsweise das Interlaced-Scanning von 60 Halbbildframes mit 1920 x 1080 pro Sekunde und *720p30* das progressive Scanning von 30 Nicht-Halbbildframes mit 1280 x 720. In beiden Fällen beträgt die Framerate rund 30 Frames pro Sekunde.

Alle Programme in Adobe Production Studio (Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, Adobe Audition und Adobe Encore DVD) verfügen über Voreinstellungen, die für verschiedene HD-Formate verwendet werden können. Nachfolgend sind einige der am häufigsten verwendeten HD-Videoformate aufgeführt:

DVCPRO HD - Die High-Definition-Variante des DVCPRO-Formats von Panasonic, das auch DVCPRO25 und DVCPRO50 umfasst. DVCPRO25 und DVCPRO50 unterstützen Datenraten von 25 MBit/s bzw. 50 MBit/s, DVCPRO HD im Gegensatz dazu jedoch Datenraten von 100 MBit/s, woraus sich die Bezeichnung *DVCPRO100* ableitet.

HDCAM - Die High-Definition-Version des Digital Betacam-Formats von Sony. Eine Variante mit der Bezeichnung *HDCAM SR* verwendet ein Band mit einer höheren Partikeldichte, um Video mit einem höheren Farb-Sampling und höheren Bitraten aufzunehmen. HDCAM SR wird jedoch nur von Videorekordern und nicht von Camcordern unterstützt.

HDV HDV wurde zusammen von mehreren Unternehmen entwickelt und verwendet eine Form der MPEG-2-Komprimierung, damit High-Definition-Video auf standardmäßigen miniDV-Kassetten kodiert werden kann.

H.264 H.264 wird auch als *MPEG-4 part 10* und *AVC (Advanced Video Coding)* bezeichnet und kann Video über verschiedene Bitraten hinweg mit mehr Effizienz als frühere Standards bereitstellen. H.264 liefert zum Beispiel die gleiche Qualität wie MPEG-2 bei halber Datenrate. H.264 ist in die QuickTime 7-Multimedia-Architektur von Apple integriert und wird von beiden konkurrierenden DVD-Formaten der neuesten Generation, HD-DVD und Blu-ray Disc, unterstützt.

Unkomprimiertes HD Bezeichnung für High-Definition-Video im unkomprimierten Format. Da bei unkomprimiertem Video die Datenrate nicht durch Komprimierung verringert wurde, benötigt es relativ schnelle Prozessoren, Festplatten sowie spezielle Aufnahmegeräte.

WM9 HDTV - Das High-Definition-Format von Microsoft ist eines der zahlreichen im Windows Media 9-Framework (WM9) enthaltenen Formate. Durch ein recht aggressives Komprimierungsschema ermöglicht WM9 HDTV die High-Definition-Videokodierung und -wiedergabe bei relativ geringen Datenraten.

Webformate

Im Vergleich zu anderen Verbreitungsmedien sind die Webnormen zur Bereitstellung von Video- und Audioinhalten sehr zahlreich und inkonsistent. Der Inhalt im Internet wird mit zahlreichen unterschiedlichen Software- und Hardwarekonfigurationen angezeigt, die viele unterschiedliche Bandbreiten unterstützen. Aus diesem Grund stehen zahlreiche Codecs zur Verfügung, mit denen Video „Internet-freundlich“ gemacht werden soll. Die Exporteinstellungen von Adobe Premiere Pro umfassen eine Reihe von Vorgaben, mit denen ein Film für ein bestimmtes Zielpublikum und entsprechend dessen Systemmöglichkeiten formatiert werden kann. Viele der Formate unterstützen die folgenden Technologien:

Progressiv herunterladbare Videos A *progressiv herunterladbarer* Film kann bereits wiedergegeben werden, bevor er vollständig heruntergeladen wurde. Die Wiedergabesoftware (z. B. QuickTime Player, Windows Media Player oder Real Player) berechnet, wie lange das Herunterladen des gesamten Films dauert und beginnt mit der Wiedergabe, sobald ausreichende Filmdaten zur ununterbrochenen Wiedergabe heruntergeladen wurden.

Streaming Video Mit Streaming-Medien werden Videodaten über das Internet oder ein anderes Netzwerk bereitgestellt, ohne dass eine Datei auf die Festplatte heruntergeladen werden muss. Dies ist mit der herkömmlichen Rundfunkübertragung vergleichbar. Die Bitrate, und damit die Qualität, von Streaming Video wird durch die Bandbreite des Netzwerks oder Modems eingeschränkt. Verwenden Sie beim Übertragen von Streaming Video über das Internet eine

höhere Bitrate, wenn Sie wissen, dass Ihre Benutzer über einen Breitband-Internetzugang wie zum Beispiel DSL oder einen Kabelmodemdienst verfügen. Mit der Audiences- oder Alternates-Funktion des Encoders können Sie Versionen bereitstellen, die auf die Bitrateneinschränkungen für verschiedene Anzeigesituationen zugeschnitten sind. Streaming Video lässt sich am effektivsten im Intranet einer Firma verwenden, da hier häufig hohe Bandbreiten mit konstanter Leistung verfügbar sind. Die Dateitypen von Macromedia Flash Video, QuickTime, Windows Media und RealMedia umfassen Formate für Streaming-Medien.

Wissenswertes über die Videokomprimierung und Datenraten

Beim Kodieren von Video- und Audiodaten in ein digitales Format müssen Sie zwischen Qualität und effektiver Speicherung und Wiedergabe abwägen. Aus diesem Grund verwenden die meisten Formate Komprimierung zur Verringerung der Dateigröße und Datenrate. Ohne Komprimierung nimmt ein einzelner Frame eines SD-Videos fast 1 MB (Megabyte) Speicherplatz in Anspruch. Bei einer Framerate von 30 Frames pro Sekunde wie bei NTSC erfordert ein unkomprimiertes Video somit eine Datenrate von 30 MB pro Sekunde, d. h. 45 Minuten Filmmaterial beanspruchen 1 GB Speicherplatz. Die herkömmliche Datenrate einer NTSC-DV-Datei beträgt jedoch ca. 3,6 MB pro Sekunde, so dass bereits nach 5 Minuten Filmmaterial 1 GB Speicherplatz belegt ist. Machen Sie sich daher mit den Auswirkungen der Komprimierung auf die Qualität und Datenrate vertraut, um für die jeweilige Aufgabe das optimale Format und die besten Einstellungen auszuwählen.

Wissenswertes zur Komprimierung

Mit der Komprimierung lässt sich die Größe von Filmen reduzieren, die so gespeichert, übertragen und effektiv wiedergegeben werden können. Beim Exportieren oder Rendern einer Filmdatei auf einem bestimmten Gerätetyp mit einer bestimmten Bandbreite wählen Sie einen „Compressor/Decompressor“ (auch als „Encoder/Decoder“ bezeichnet) bzw. einen *Codec*, um die Daten zu komprimieren und eine Datei zu erzeugen, die von dem Gerätetyp zu dieser Bandbreite gelesen werden kann.

Codecs sind in großer Auswahl verfügbar, weil kein Codec die Ideallösung für alle Anforderungen darstellt. So eignen sich beispielsweise Codecs, mit denen sich bei Zeichentrickfilmen ausgezeichnete Komprimierungsergebnisse erzielen lassen, oft nur bedingt für realitätsnahe Videoaufnahmen. Bei der Komprimierung einer Filmdatei können Sie verschiedene Qualitätseinstellungen angeben, um eine optimale Wiedergabe auf einem Computer, einem Videogerät, im Web oder von einem DVD-Player zu erzielen. Je nach dem von Ihnen verwendeten Encoder können Sie die Größe der komprimierten Dateien reduzieren, indem Sie Artefakte entfernen, die mit der Kompression in Konflikt treten. Beispiele dafür sind zufällige Bewegungen der Kamera und eine starke Filmkörnung.

Der verwendete Codec muss allen potenziellen Anwendern zur Verfügung stehen. Wenn Sie zum Beispiel einen Hardware-Codec auf einer Aufnahmekarte verwenden, muss Ihre Publikum die gleiche Aufnahmekarte installiert haben oder über einen Software-Codec verfügen, der dieses emuliert.

Weitere Informationen über Komprimierung erhalten Sie, wenn Sie auf der Website von Adobe nach „Adobe DV Compression Primer“ (nur auf Englisch verfügbar) suchen.

Wissenswertes über Komprimierungs-Keyframes

Komprimierungs-Keyframes sind anders als die Keyframes, mit denen Sie Spur- oder Clipseigenschaften wie die Lautstärke oder die Clipdrehung steuern. Komprimierungs-Keyframes werden während des Exports automatisch in regelmäßigen Abständen in den Film gesetzt. Während der Komprimierung werden sie als vollständige Frames gespeichert. Die zwischen den Keyframes liegenden Frames (Zwischenframes) werden mit dem vorherigen Frame verglichen, und nur die geänderten Daten werden gespeichert. Mit diesem Verfahren kann, je nach Abstand zwischen den Keyframes, die Dateigröße erheblich verringert werden. Je weniger Keyframes und je mehr Zwischenframes vorhanden sind, desto kleiner ist die Dateigröße. Gleichzeitig geht jedoch auch Qualität bei den Bildern und der Bewegung verloren. Bei mehr Keyframes und weniger Zwischenframes vergrößern sich die Dateien erheblich, gleichzeitig erhöht sich auch die Qualität der Bilder und der Bewegung.

Die Auswahl der Komprimierungseinstellungen ist immer ein Kompromiss, der sich nach der Art des Videomaterials, dem Ausgabeformat und den potenziellen Anwendern richtet. Häufig werden die besten Komprimierungseinstellungen durch Ausprobieren erreicht.

Wissenswertes zur Datenrate

Bei manchen Videocodecs können Sie die *Datenrate* festlegen, die die Menge der Videodaten bestimmt, die bei der Wiedergabe pro Sekunde verarbeitet werden müssen. Durch die Angabe einer Datenrate wird die maximale Datenrate vorgegeben, da die tatsächliche Datenrate je nach optischem Inhalt der einzelnen Frames variiert.

Um die höchstmögliche Qualität für die kodierten Videodaten zu erzielen, stellen Sie die Datenrate so hoch ein, wie vom Zielmedium maximal unterstützt wird. Wenn Sie die Videodaten über eine Internet-Einwahlverbindung an Ihr Publikum streamen möchten, kann die Rate nur 20 KBit/s betragen, wohingegen sie bei der Verteilung auf Video oder DVD bis zu 7 MBit/s betragen kann. Welche Datenrate Sie angeben, hängt vom Verwendungszweck der Videodaten ab. Im Folgenden finden Sie eine Liste mit Richtlinien für bestimmte Einsatzgebiete:

DVD-Produktion Die Datenrate sollte die Qualität maximieren, gleichzeitig jedoch auch ermöglichen, dass das gesamte Programm auf der DVD aufgenommen werden kann. In Adobe Premiere Pro wird die DVD-Datenrate automatisch vom Adobe Media Encoder angepasst, wenn Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Auf DVD ausgeben“ wählen.

Andere Produktionen als DV-Video Die Datenrate ist entsprechend der Leistungsfähigkeit des Computers und der Festplatte zu wählen, die für die endgültige Wiedergabe auf Band verwendet werden.

Festplattenwiedergabe Wenn das fertige Video von einer Festplatte abgespielt werden soll, müssen die Datenübertragungsgeschwindigkeit der Festplatte des Publikums bestimmt und die Datenrate für das Video entsprechend festgelegt werden. Wenn Sie Videos exportieren, die in anderen Bearbeitungssystemen verwendet oder in eine Montageanwendung importiert werden sollen, sollten Sie mit maximaler Qualität exportieren. Verwenden Sie einen verlustfreien Codec oder den von Ihrer Videoaufnahmekarte unterstützten Codec, und geben Sie die Datenrate an, die das Bearbeitungssystem für Videoaufnahmen und -bearbeitungen unterstützt.

CD-ROM-Wiedergabe Bei Videos, die von CD-ROM abgespielt werden sollen, richtet sich die Datenrate nach der Geschwindigkeit des Laufwerks. Wenn Sie beispielsweise eine fertige Videodatei für CD-ROM-Laufwerke mit vierfacher Geschwindigkeit (600 KB/s) produzieren, wählen Sie eine Datenrate zwischen 300 und 500 KB/s; hierbei ist neben der Datenrate des Laufwerks auch bereits ein Mehrbedarf für den Datenzugriff durch das System berücksichtigt.

Wiedergabe über das Intranet Je nach Geschwindigkeit des jeweiligen Intranets können Datenraten von 1 Mbit/s und mehr gewählt werden. Die Kommunikationswege im räumlich begrenzten Intranet bieten meist eine höhere Qualität als herkömmliche Telefonleitungen und ermöglichen somit höhere Übertragungsgeschwindigkeiten als das Internet.

Streaming-Video über das Internet Die Datenrate sollte entsprechend der zu erwartenden Leistung bei der Zieldatenrate gewählt werden. So empfiehlt sich beispielsweise bei Streaming Videos für Verbindungen mit 56 KBit/s eine Datenrate von 40 KBit/s. Bei diesem Wert wird berücksichtigt, dass der tatsächliche Datendurchsatz bei Internetverbindungen über Telefonleitungen aufgrund des Datenaufkommens und der Leitungsqualität meist nicht voll ausgeschöpft werden kann. Bei Breitbandverbindungen können Sie eine Datenrate für Streaming Video von 128 KBit/s wählen.

Videodateien aus dem Internet herunterladen Die Datenrate ist hier weniger entscheidend als die Dateigröße des Videos, da es hier vor allem darauf ankommt, wie lange das Herunterladen dauert. Es empfiehlt sich jedoch, die Datenrate für heruntergeladene Videos zu reduzieren, weil sich dadurch auch die Größe der Videodatei verringert und somit das Herunterladen beschleunigt wird.



Wenn Sie Adobe Premiere Pro verwenden, können Sie mit dem Befehl „Eigenschaften abrufen für“ die Datenrate der exportierten Dateien analysieren.

Exportieren auf Videoband oder DVD

Ausgabe auf Videoband

Sie können die bearbeitete Sequenz direkt vom Computer auf Videoband aufnehmen. Das Format und die Qualität des Videos hängen vom Bearbeitungsmodus ab, den Sie im Dialogfeld „Projekteinstellungen“ angegeben haben.

Um die Aufnahme an einem bestimmten Punkt auf dem Band zu starten, müssen Sie sicherstellen, dass die Gerätesteuerungsfunktion von Adobe Premiere Pro aktiviert ist. Sie können auch kompatible Gerätesteuerungen von Drittanbietern verwenden, die Adobe Premiere Pro die Verwendung von Aufnahmegegeräten ermöglichen, die von den

integrierten Einstellungen nicht unterstützt werden. Wenn Sie nicht über ein Gerät verfügen, das von Adobe Premiere Pro gesteuert werden kann, können Sie die Sequenz trotzdem abspielen und die Wiedergabe manuell aufnehmen. (Siehe „Wissenswertes über die Gerätesteuerung“ auf Seite 66.)

Für Aufnahmen von DV-Sequenzen auf DV-Band ist lediglich eine IEEE 1394-Verbindung zum DV-Gerät erforderlich. Wenn Sie jedoch DV-Audio- und Videomaterial in einem analogen Format aufnehmen möchten, benötigen Sie ein Gerät, das DV-Audio- und Videodateien über die vom analogen Videorekorder unterstützten Steckverbinder in analoge Informationen konvertieren kann. Die meisten DV-Kameras und alle DV-Videorekorder unterstützen diese Umwandlung; bei manchen DV-Kameras muss das Video auf DB-Band aufgenommen und anschließend das DV-Band auf den analogen Videorekorder gedubbt (kopiert) werden.

Bei vielen Videoaufnahmekarten gehört kompatible Plug-In-Software, die das Aufnehmen auf Videoband per Menübefehl ermöglicht, zum Zubehör. Wenn die angezeigten Optionen von den hier beschriebenen abweichen, enthält die Dokumentation für die Aufnahmekarte oder das Plug-In Anleitungen zum optimalen Verfahren für den Export auf Band.

Mit dem standardmäßigen Exportbefehl können Sie eine Sequenz auf einem angeschlossenen DVD-Brenner brennen. Mit dieser Methode wird eine einfache DVD erstellt, die beim Einlegen in einen DVD-Player automatisch wiedergegeben wird. Sie können auch eine DVD-kompatible Datei erstellen. Um eine DVD mit vollem Funktionsumfang, darunter benutzerdefinierte Navigationsmenüs, zu erstellen, verwenden Sie die DVD-Layout-Funktion. Siehe „DVDs erstellen“ auf Seite 396.

Hinweis: Stellen Sie vor dem Exportieren einer Sequenz sicher, dass alle enthaltenen Clips online sind.

So bereiten Sie die Aufnahme auf DV-Band vor

Stellen Sie zunächst sicher, dass das DV-Gerät (Camcorder oder Videorekorder) über einen IEEE 1394-Anschluss an den Computer angeschlossen ist. IEEE 1394-Anschlüsse verwenden je nach Gerät Stecker mit 4 oder 6 Pins.

- 1 Schalten Sie den DV-Camcorder ein und stellen Sie ihn auf VTR-Modus (Videorekorder).
- 2 Starten Sie Adobe Premiere Pro und öffnen Sie das Projekt.
- 3 Wählen Sie „Projekt“ > „Projekteinstellungen“ > „Allgemein“. Klicken Sie auf „Wiedergabeeinstellungen“.

Hinweis: Wenn Sie ein DV-Projekt erstellen, wird als Bearbeitungsmodus automatisch und dauerhaft die DV-Wiedergabe eingestellt. In diesem Modus stehen zusätzliche Wiedergabeeinstellungen zur Verfügung.

- 4 Geben Sie im Bereich „Export“ des Dialogfelds „Wiedergabeeinstellungen“ das entsprechende Format im Menü „Externes Gerät“ an. Wenn für den Bearbeitungsmodus eine DV-Vorgabe festgelegt ist, steht eine der folgenden Optionen zur Verfügung:

DV 29.97i (720 x 480) Gibt NTSC DV an, das eine Timebase von 29,97 fps und Halbbilder verwendet.

DV 25i (720 x 576) Gibt PAL DV an, das eine Timebase von 25 fps und Halbbilder verwendet.

DV 23.976i Gibt DV 24P (24 progressive) oder 24PA (24 progressive advanced) an, das eine Timebase von 23,976 und Halbbilder (die zu progressiv gescannten Frames mit einem Pulldown-Schema werden) verwendet.

- 5 Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfeld „Projekteinstellungen“ zu schließen.



Fügen Sie im Schnittfenster am Anfang und am Ende der Sequenz eine Schwarzmaske hinzu, um dem Videorekorder vor und nach der Sequenz zusätzliche Zeit einzuräumen. Wenn Sie Ihre Videobänder in einem Post-Production-Studio vervielfältigen lassen möchten, sollten Sie am Programmanfang mindestens 30 Sekunden Farbstreifen und Ton für die Video- und Audiokalibrierung hinzufügen. (Siehe „So erstellen Sie Farbbalken und einen 1 kHz-Signalton“ auf Seite 145.)

So nehmen Sie eine Sequenz mit Gerätesteuerung auf Videoband auf

Bevor Sie Daten auf ein Videoband mit der Gerätesteuerung exportieren, vergewissern Sie sich, dass sowohl der Computer als auch die Kamera oder der Videorekorder ordnungsgemäß konfiguriert sind, genauso, wie Sie sich beim Aufnehmen von Videomaterial mit der Gerätesteuerung überzeugen würden (siehe „Wissenswertes über die Gerätesteuerung“ auf Seite 66).

Wenn die von Ihnen verwendeten Geräte mit Software-Plug-Ins für Adobe Premiere Pro geliefert werden, stehen möglicherweise andere Gerätesteueroptionsen als die hier beschriebenen zur Verfügung. (Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation des Geräts.)

1 Überprüfen Sie, ob das Videoaufnahmegerät eingeschaltet und das richtige Band darin eingelegt ist. Suchen Sie ggf. den Timecode für die Position, an der die Aufnahme beginnen soll, und notieren Sie ihn. (Hierfür muss das Band über Timecodes verfügen. Siehe „So zeichnen Sie Bänder mit Timecode auf“ auf Seite 82.)

2 Aktivieren Sie die zu exportierende Sequenz und wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Auf Band ausgeben“.

3 Um Adobe Premiere Pro die Steuerung des Videorekorders zu ermöglichen, wählen Sie „Aufnahmegerät aktivieren“ und führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Um einen bestimmten Frame auf dem Band für den Beginn der Aufnahme anzugeben, wählen Sie „Zusammensetzen an Timecode“ und geben Sie den In-Point ein. Wenn Sie diese Option nicht aktivieren, beginnt die Aufnahme an der aktuellen Bandposition.
- Um den Timecode des Geräts mit der Startzeit der Aufnahme zu synchronisieren, wählen Sie „Filmstart verzögern“ und geben Sie die Anzahl der Viertelframes ein, um die der Film verzögert werden soll. Bei einigen Geräten ist eine Verzögerung zwischen dem Empfang des Aufnahmebefehls und dem Beginn der Filmwiedergabe vom Computer erforderlich.
- Um zu veranlassen, dass Adobe Premiere Pro mit dem Spulen des Bands vor der angegebenen Startzeit beginnt und der Videorekorder so eine konstante Geschwindigkeit beibehalten kann, wählen Sie „Vorlauf“ und geben die Anzahl der Frames ein, die vor dem Starten der Aufnahme abgespielt werden sollen. Bei den meisten Recordern genügen 5 Sekunden oder 150 Frames Vorlauf.

4 Wählen Sie im Abschnitt „Optionen“ aus den gewünschten Optionen aus:

Abbruch nach ausgelassenen Frames Beendet den Export automatisch, wenn eine bestimmte Anzahl von Frames nicht erfolgreich exportiert wurde. Geben Sie die Anzahl in das Feld ein.

Bericht zu Frame-Auslassungen Erstellt einen Bericht in Textform mit Warnungen zu ausgelassenen Frames.

Audiodaten vor Export rendern Verhindert, dass durch Sequenzen mit komplexen Audiodaten beim Exportieren Frames ausgelassen werden.

5 Klicken Sie auf „Aufnehmen“. Wenn Sie keine weiteren Aufnahmen mehr durchführen möchten, nachdem die Meldung „Aufnahme erfolgreich“ als Status angezeigt wird, klicken Sie auf „Abbrechen“, um das Dialogfeld „Auf Band ausgeben“ zu schließen.

***Hinweis:** Wenn Sie die Gerätesteuerung verwenden möchten, diese jedoch nicht verfügbar ist, klicken Sie auf „Abbrechen“. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Voreinstellungen“, klicken Sie auf „Gerätesteuerung“, stellen Sie sicher, dass Ihr Gerät in den Gerätesteueroptionsen richtig eingerichtet ist, und klicken Sie auf „OK“. Starten Sie dann die Bandaufnahme erneut.*

So nehmen Sie eine Sequenz ohne Gerätesteuerung auf Videoband auf

Um Sequenzen ohne Gerätesteuerung auf Videoband aufzunehmen, müssen Sie die Wiedergabe-Steuerelemente in Adobe Premiere Pro und die Aufnahme-Steuerelemente am Gerät manuell bedienen.

1 Aktivieren Sie die zu exportierende Sequenz.

2 Vergewissern Sie sich, dass die Sequenz auf dem Recorder oder der Kamera wiedergegeben wird. Falls nicht, gehen Sie die Schritte zur Vorbereitung eines DV-Programms für die Aufnahme auf Videoband durch, oder lesen Sie in der Dokumentation Ihres Analoggeräts nach.

3 Überprüfen Sie, ob der Videorekorder eingeschaltet und das Band bis zu der Stelle vorgespult ist, an der die Aufzeichnung beginnen soll.

4 Setzen Sie die Marke für die aktuelle Zeit an den Anfang der Sequenz (oder des Arbeitsbereichs).

5 Drücken Sie an Ihrem Gerät die Aufnahmetaste.

6 Klicken Sie im Programmmonitor auf die Schaltfläche zum Abspielen.

7 Wenn das Programm abgespielt wurde, wählen Sie „Stopp“ im Programmmonitor und halten dann das Band im Gerät an.

Exportieren in Dateien

Exportieren von Videodateien als Datei

Eine bearbeitete Sequenz besteht aus Clips, die sich auf die entsprechenden Mediendateien auf einer Festplatte beziehen. Beim Exportieren einer Sequenz auf Band oder DVD wird weiterhin auf diese Quelldateien Bezug genommen. Beim Exportieren einer Film-, Standbild- oder Audiodatei wird eine neue, unabhängige Datei erstellt. Sie können auch einen Originalclip exportieren. So möchten Sie möglicherweise einen Frame als Standbild in einer Sequenz verwenden oder einen Videoclip in ein anderes Format komprimieren.

Beim Exportieren einer Datei nimmt das Rendern und Ausgeben im gewählten Format Zeit in Anspruch. Die für das Rendern benötigte Zeit hängt von der Prozessorgeschwindigkeit des Systems, den Originalmedien und den Leistungsanforderungen der von Ihnen gewählten Einstellungen ab.

Adobe Premiere Pro bietet zwei Möglichkeiten zum Exportieren von Dateien. Sie können einen der standardmäßigen Exportbefehle oder Adobe Media Encoder verwenden:

Standard-Export Verwenden Sie den Befehl „Film exportieren“, um eine Filmdatei in einem Standardformat zu erstellen (z. B. einem in Microsoft DV AVI oder QuickTime enthaltenen Formate). Mit dem Befehl „Film exportieren“ können Sie auch andere Dateiformate exportieren, z. B. eine TIFF-Sequenz oder GIF-Animationen. Erstellen Sie mit den Befehlen „Standbild exportieren“ und „Audio exportieren“ eine Standbild- bzw. Audiodatei.

Adobe Media Encoder Mit dem Adobe Media Encoder können Sie Dateien in den Formaten MPEG-1, MPEG-2 oder einem Internet-freundlichen Format mit QuickTime, RealMedia oder Windows Media erstellen. Der Adobe Media Encoder unterstützt die zahlreichen Einstellungen für diese Formate und enthält darüber hinaus Vorgabeeinstellungen, mit denen Dateien exportiert werden können, die mit bestimmten Verteilungsmedien, z. B. DVD, CD-ROM und dem Internet kompatibel sind.

Siehe auch

„Unterstützte Dateiformate für den Export“ auf Seite 374

So exportieren Sie eine Filmdatei

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie zum Exportieren einer Sequenz die Sequenz im Schnittfenster oder im Programmmonitor aus.
- Wählen Sie zum Exportieren eines Clips den Clip im Quellmonitor oder im Projektfenster aus.

2 Um einen Framebereich für den Export anzugeben, wählen Sie eine der folgenden Methoden:

- Legen Sie in einer Sequenz den Arbeitsbereich fest.
- Legen Sie in einem Clip den In- und Out-Point fest.

3 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Film“.

4 Klicken Sie auf „Einstellungen“ und legen Sie die gewünschten Optionen fest.

5 Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfeld „Einstellungen“ zu schließen.

6 Geben Sie einen Speicherort und einen Dateinamen an und klicken Sie auf „OK“. Wenn Sie den Exportvorgang abbrechen möchten, drücken Sie die Esc-Taste. Beachten Sie, dass es einige Sekunden dauern kann, bis der Abbruchvorgang abgeschlossen wird.



Mit den Schaltflächen „Speichern“ und „Laden“ im Dialogfeld „Einstellungen für Filmexport“ können Sie häufig verwendete Exporteinstellungen speichern und abrufen. Dies ist besonders dann praktisch, wenn Sie ein Projekt in verschiedene Videodateitypen exportieren (wie etwa PAL und Internet-Video).

Siehe auch

„Exporteinstellungen“ auf Seite 374

So exportieren Sie die Daten der Marke in AVI-Dateien

Sie können in Adobe Premiere Pro Daten der Marke exportieren. Das Exportieren von Daten der Marke ist nützlich, wenn Sie eine DVD in Adobe Encore DVD erstellen möchten. Wenn Sie die Daten einer Marke exportieren und eine Marke als Kapitelmarke in Adobe Premiere Pro festlegen, erkennt Adobe Encore DVD die Kapitelmarke, so dass Sie beim Erstellen Ihrer DVD problemlos Verknüpfungen zu dieser herstellen können. Des Weiteren können Sie Kommentare exportieren, die Sie den Marken hinzufügen.

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Film“.
- 2 Klicken Sie im Dialogfeld „Film exportieren“ auf „Einstellungen“.
- 3 Wählen Sie als Dateityp das AVI-Format (Uncompressed Microsoft AVI, Microsoft AVI oder Microsoft DV AVI) und klicken Sie dann auf „Exporteinstellungen“.
- 4 Wählen Sie Optionen aus, um die Daten für den Export zu bestimmen. Wählen Sie die Option „Leere Marken exportieren“, um auch die Marken einzuschließen, deren Felder keine Informationen enthalten. (Dies ist nützlich, wenn nur die Marke beibehalten werden soll.)
- 5 Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfeld „Exporteinstellungen“ zu schließen und weitere Einstellungen im Dialogfeld „Einstellungen für Filmexport“ festzulegen.

So exportieren Sie GIFs oder GIF-Animationen

GIF-Animationen eignen sich vor allem für bewegte Grafiken mit geringer Framegröße, bei denen Flächenfarben vorherrschen, beispielsweise ein animiertes Firmenlogo. Das Format eignet sich besser für künstliche Graphiken als für realitätsnahe Filmaufnahmen. Ein entscheidender Vorteil von GIF-Animationen besteht darin, dass sie in praktisch allen gängigen Webbrowsern ohne spezielle Plug-Ins angezeigt werden können. Jedoch kann Audio bei GIF-Animationen nicht eingeschlossen werden. Sie exportieren GIF-Animationen auf die gleiche Weise wie andere Dateien (stellen Sie sicher, dass als Dateityp „Animiertes GIF“ ausgewählt ist, mit der Ausnahme, dass Sie spezielle Optionen festlegen können, indem Sie im Dialogfeld „Film exportieren“ auf „Exporteinstellungen“ klicken).

Hinweis: Im Hinblick auf optimale Ergebnisse sollten fertig gestellte GIF-Animationen vor der Verbreitung in einem Webbrowser getestet werden.

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Film“.
- 2 Klicken Sie im Dialogfeld „Film exportieren“ auf „Einstellungen“.
- 3 Wählen Sie als Dateityp das GIF-Format oder GIF-Animation und klicken Sie dann auf „Exporteinstellungen“.
- 4 Wählen Sie folgende Optionen, falls verfügbar:

Dithering Wählen Sie diese Option, wenn Farben, die nicht in der für das Internet geeigneten und von Webbrowsern verwendeten Farbtabelle enthalten sind, simuliert werden sollen. Beim Dithering werden die nicht darstellbaren Farben näherungsweise durch Pixelmuster aus vorhandenen Farben zusammengemischt. Die auf diese Weise gerasterten Farben wirken häufig grob und körnig, jedoch entsteht durch das Dithering der Eindruck einer größeren Farbpalette und feinerer Abstufungen. Deaktivieren Sie diese Option, wenn nicht verfügbare Farben durch die jeweils ähnlichste Farbe aus der Farbtabelle ersetzt werden sollen. Hierdurch können die Farbübergänge abrupt erscheinen.

Transparenter Bereich Wählen Sie die Menüoption „Kein“, wenn der Film in einem opaken Rechteck erstellt werden soll. Wählen Sie „Hart“, um eine Farbe in einen transparenten Bereich umzuwandeln. Klicken Sie anschließend auf „Farbe“, um diese Farbe auszuwählen. Wählen Sie „Weich“, um eine Farbe in einen transparenten Bereich umzuwandeln und dabei die Kanten zu glätten. Klicken Sie anschließend auf „Farbe“, um diese Farbe auszuwählen.

Endlosschleife Wählen Sie diese Option, wenn die GIF-Animation in einer Endlosschleife abgespielt werden soll. Deaktivieren Sie diese Option, wenn die GIF-Animation nach einmaliger Wiedergabe angehalten werden soll. Für GIF-Sequenzen ist diese Option nicht verfügbar.

- 5 Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfeld „Exporteinstellungen“ zu schließen und weitere Einstellungen im Dialogfeld „Einstellungen für Filmexport“ festzulegen.

Exportieren von Standbildsequenzen

Filme eignen sich am besten für eine Ausgabe, um auf einfache Weise eine Vorschau anzuzeigen. Eine Sequenz aus Standbildern einer Komposition kann jedoch zum Erstellen von Filmen und für Desktop-Präsentationen verwendet werden. Sie können eine Standbildsequenz wie folgt verwenden:

- Übertragen Sie die Frames mit einem Filmrecorder auf Film.
- Erstellung von Standbildern für professionelle Videosysteme.
- Erstellen Sie Standbilder zur Verwendung in Präsentationen.
- Wählen Sie Bilder zum Veröffentlichen oder Erstellen von Storyboards.
- Exportieren Sie Originalbilder in ein Grafikprogramm, in dem die Bilder bearbeitet und retuschiert sowie anschließend wieder als Filmmaterial in Adobe Premiere Pro importiert werden können.

So exportieren Sie eine Folge von Standbildern

Clips und Sequenzen können als Standbildsequenzen exportiert werden, wobei jeder Frame eine eigene Standbilddatei darstellt. Dies ist nützlich, wenn ein Clip in eine animierte oder 3D-Anwendung übernommen werden soll, in die keine Videodateiformate importiert werden können, oder wenn das Animationsprogramm nur Standbildsequenzen verarbeiten kann. Die Einzeldateien werden beim Exportieren von Standbildsequenzen in Adobe Premiere Pro automatisch nummeriert.

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Film“.
- 2 Klicken Sie auf „Einstellungen“.
- 3 Wählen Sie als Dateityp ein Format für Standbildsequenzen aus (Windows Bitmap, GIF, Targa oder TIFF). Wenn Sie ein Filmformat oder die GIF-Animation wählen, werden alle Frames in eine Datei exportiert.
- 4 Wählen Sie im Menü „Bereich“ die zu exportierenden Frames aus.
- 5 Klicken Sie auf „Video“ und geben Sie die Optionen an.
- 6 Klicken Sie auf „Keyframe und Rendern“, geben Sie Optionen an und klicken Sie auf „OK“.
- 7 Legen Sie einen Speicherort fest, an den Sie alle Standbilddateien exportieren möchten. Aus Gründen der Übersichtlichkeit empfiehlt es sich, einen leeren, separaten Ordner für die Sequenzdateien auszuwählen.
- 8 Um die Sequenznummerierung einzurichten, geben Sie einen numerischen Dateinamen ein. Um die Anzahl der Ziffern im Dateinamen festzulegen, ermitteln Sie die zum Nummerieren der Frames erforderliche Stellenzahl und fügen Sie Nullen hinzu. Wenn Sie z. B. 20 Frames exportieren möchten und der Dateiname fünf Ziffern enthalten soll, geben Sie als ersten Dateinamen „Auto000“ ein (die restlichen Dateien werden dann automatisch „Auto00001“, „Auto00002“, ..., „Auto00020“ genannt).
- 9 Klicken Sie auf „OK“, um die Standbildsequenz zu exportieren.

So exportieren Sie ein Standbild

Sie können beliebige Frames als Standbilddateien exportieren.

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Film“.
- 2 Klicken Sie auf „Einstellungen“.
- 3 Wählen Sie einen Dateityp aus. Klicken Sie gegebenenfalls für den gewählten Dateityp auf „Exporteinstellungen“, wählen Sie Optionen aus und klicken Sie auf „OK“. Informationen dazu, welche Exporteinstellungen für Compuserve GIF verfügbar sind, finden Sie unter „So exportieren Sie GIFs oder GIF-Animationen“ auf Seite 372.
- 4 Klicken Sie auf „Video“ und geben Sie die Optionen an.
- 5 Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfeld „Einstellungen für Frameexport“ zu schließen.
- 6 Geben Sie einen Speicherort und einen Dateinamen an und klicken Sie auf „OK“.



Wenn Sie Standbilder zur Verwendung in Grafiken mit quadratischen Pixeln oder Videos aus dem DV-Format exportieren, können Sie eine Verzerrung verhindern, indem Sie für das Pixel-Seitenverhältnis die Option „Quadratische Pixel (1,0)“ wählen und den Wert für die Framegröße von 720 x 480 in 640 x 480 Pixel ändern.

So exportieren Sie Audiodaten als Datei

Sie können den Audioanteil jeder Sequenz ohne die Videodaten in eine Audiodatei exportieren. Beim Export von Audiodaten ist die Videooption automatisch deaktiviert und kann nicht ausgewählt werden.

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie zum Exportieren einer Sequenz die Sequenz im Schnittfenster oder im Programmmonitor aus.
- Wählen Sie zum Exportieren eines Clips den Clip im Quellmonitor oder im Projektfenster aus.

2 Um einen Framebereich für den Export anzugeben, wählen Sie eine der folgenden Methoden:

- Legen Sie in einer Sequenz den Arbeitsbereich fest.
- Legen Sie in einem Clip den In- und Out-Point fest.

3 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Audio“.

4 Klicken Sie auf „Einstellungen“ und wählen Sie die erforderlichen Einstellungen aus (siehe „Audio-Exporteinstellungen“ auf Seite 378).

5 Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfeld „Einstellungen“ zu schließen.

6 Geben Sie einen Speicherort und einen Dateinamen an und klicken Sie auf „OK“. Wenn Sie den Exportvorgang abbrechen möchten, drücken Sie die Esc-Taste. Beachten Sie, dass es einige Sekunden dauern kann, bis der Abbruchvorgang abgeschlossen wird.

Hinweis: Sie können zum Exportieren von Audiodaten auch den Adobe Media Encoder verwenden („Exportieren“ > „Adobe Media Encoder“) und die Videooption deaktivieren.

Siehe auch

„Unterstützte Dateiformate für den Export“ auf Seite 374

Exporteinstellungen

Wenn Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Film“, „Frame“ oder „Audio“ wählen, können Sie die Einstellungen zum Festlegen des Dateityps, Compressors usw. angeben. Beim Klicken auf die Schaltfläche „Einstellungen“ wird ein dem Exporttyp entsprechendes Dialogfeld angezeigt: „Einstellungen für Filmexport“, „Einstellungen für Frameexport“, „Einstellungen für Audioexport“. Hierbei handelt es sich um Varianten des gleichen Dialogfelds mit entsprechenden Optionen für den gewählten Exporttyp. Die Einstellungen entsprechen zunächst den beim Beginn des Projekts gewählten Projekteinstellungen. Sie müssen die Einstellungen möglicherweise Ihren Ausgabezielen entsprechend ändern. Weitere Informationen über die Auswahl der entsprechenden Exporteinstellungen finden Sie in den entsprechenden Abschnitten.

Hinweis: Obwohl das Dialogfeld „Projekteinstellungen“ und die Dialogfelder zum Exportieren von Film-, Frame- und Audioeinstellungen ähnlich aussehen, verfügen sie über verschiedene Optionen und legen unterschiedliche Einstellungen fest.

Hinweis: Die Software einiger Aufnahmekarten und Plug-Ins stellt eigene Dialogfelder mit spezifischen Optionen zur Verfügung. Wenn sich die angezeigten Optionen von denen unterscheiden, die in diesem Abschnitt beschrieben werden, schlagen Sie in der Dokumentation zu Ihrer Aufnahmekarte oder zum Plug-In nach.

Unterstützte Dateiformate für den Export

Adobe Premiere Pro kann Dateien in den folgenden Formaten exportieren. Bei entsprechender Unterstützung durch die Videoaufnahmekarte oder optionale Plug-Ins stehen gegebenenfalls weitere Dateiformate in Adobe Premiere Pro zur Verfügung.

Videoformate

- Advanced Authoring Format (AAF)
- Macromedia Flash Video (FLV)
- Microsoft AVI und DV AVI
- GIF-Animation
- MPEG-1 (und MPEG-1-VCD)

- MPEG-2 (und MPEG-2-DVD)
- RealMedia
- QuickTime
- Windows Media

Nur-Audio-Formate

- Microsoft AVI und DV AVI
- MPG
- PCM
- Dolby® Digital/AC3
- WMA
- RealMedia
- QuickTime
- Windows Audio Waveform (WAV)

Standbildformate

- Targa (TGF/TGA)
- TIFF
- Windows Bitmap (BMP)

Sequenzformate

- GIF-Sequenz
- Targa-Sequenz
- TIFF-Sequenz
- Windows Bitmap-Sequenz

Siehe auch

„Unterstützte Dateiformate für den Import“ auf Seite 64

Allgemeine Exporteinstellungen

Im Fenster „Allgemein“ der Dialogfelder „Einstellungen für Filmexport“, „Einstellungen für Frameexport“ und „Einstellungen für Audioexport“ stehen die folgenden Optionen zur Verfügung:

Dateityp Wählen Sie aus dem Menü den Dateityp aus, den Sie exportieren möchten. Der ausgewählte Dateityp bestimmt, welche anderen Optionen für die Filmexporteinstellungen zur Verfügung stehen.

Exporteinstellungen Dient zum Zugriff auf formatspezifische Optionen. AVI- und GIF-Formate umfassen Exporteinstellungen. Siehe „So exportieren Sie GIFs oder GIF-Animationen“ auf Seite 372 und „So exportieren Sie die Daten der Marke in AVI-Dateien“ auf Seite 372.

Bereich Geben Sie an, ob Sie eine vollständige Sequenz bzw. einen vollständigen Clip oder nur einen bestimmten Framebereich basierend auf dem Arbeitsbereich einer Sequenz oder dem In- und Out-Point eines Clips exportieren möchten.

Video exportieren Wählen Sie diese Option, um die Videospuren zu exportieren, oder deaktivieren Sie diese Option, um den Export der Videospuren zu unterdrücken.

Audio exportieren Wählen Sie diese Option, um die Audiospuren zu exportieren, oder deaktivieren Sie diese Option, um den Export der Audiospuren zu unterdrücken.

Nach Abschluss dem Projekt hinzufügen Die exportierte Datei wird nach abgeschlossenem Export in das Medienfenster eingefügt.

Vorgang mit Signalton beenden Wählen Sie diese Option, wenn nach abgeschlossenem Export in Adobe Premiere Pro ein Signalton ertönen soll.

Einbettungsoptionen Geben Sie an, ob eine Projektverknüpfung in die exportierte Datei eingefügt werden soll. Wenn eine Datei eine Projektverknüpfung enthält, können Sie das Originalprojekt aus einem anderen Adobe Premiere Pro-Projekt oder aus einer anderen Anwendung, die den Befehl „Original bearbeiten“ unterstützt, öffnen und bearbeiten. Wählen Sie in diesem Menü die Option „Projekt“, um die Verknüpfungsinformationen in die exportierte Datei einzubetten. Wählen Sie „Ohne“, wenn keine Informationen einbezogen werden sollen. Diese Option ist nicht für alle Formate und nicht beim Exportieren eines Originalclips verfügbar. (Siehe „So bearbeiten Sie einen Clip im Originalprogramm“ auf Seite 153.)

Video-Exporteinstellungen

Im Videofenster der Dialogfelder „Einstellungen für Filmexport“ und „Einstellungen für Frameexport“ stehen die folgenden Optionen zur Verfügung:

Kompressor Wählen Sie den Codec (Compressor/Decompressor), den Adobe Premiere Pro beim Exportieren einer Datei verwenden soll, und klicken Sie auf „Konfigurieren“ (sofern verfügbar), um Optionen für den ausgewählten Codec zu konfigurieren. Welche Codecs verfügbar sind, hängt davon ab, welchen Dateityp Sie im Fenster „Allgemein“ im Dialogfeld „Einstellungen für Filmexport“ oder „Einstellungen für Frameexport“ ausgewählt haben.

Hinweis: Wenn bestimmte Optionen für Ihren Hardware-basierten Codec nicht angezeigt werden, sehen Sie in der Dokumentation zu der von Ihnen verwendeten Hardware nach. Bei manchen Codecs aus dem Lieferumfang von Videoaufnahmekarten müssen die Komprimierungseinstellungen über spezielle Dialogfelder des Codecs und nicht über die im vorliegenden Abschnitt beschriebenen Optionen vorgenommen werden.

Farbtiefe Wählen Sie die Farbtiefe, also die Anzahl der Farben für das zu exportierende Video. Wenn der gewählte Kompressor lediglich eine Farbtiefe unterstützt, steht dieses Menü nicht zur Verfügung. Wenn das Videoprogramm mit einer Farbtiefe von acht Bit wiedergegeben werden soll, beispielsweise für eine Webseite oder eine Präsentation, können Sie mit einigen Codecs auch eine 8-Bit-Farbtabelle (256 Farben) angeben. Klicken Sie auf „Palette“ (sofern verfügbar) und wählen Sie „Farbtabelle aus Film erstellen“, wenn die Farbtabelle aus den Farben zusammengestellt werden soll, die in den Frames des Videoprogramms enthalten sind. Sie können auch „Farbtabelle jetzt laden“ wählen, um eine von Ihnen erstellte und gespeicherte Farbtabelle zu importieren. Sie können Farbtabellen der folgende Formate laden: .ACO (Photoshop-Farbfeld), .ACT (Photoshop-Farbtabelle) oder .PAL (Windows-Farbtabelle, nur Windows).

Hinweis: Dateien vom Typ QuickTime können Sie unabhängig von der Bittiefe des jeweiligen Films eine zusätzliche Farbtabelle mit 256 Farben zuweisen. Diese wird bei der Wiedergabe von 24-Bit-Filmen auf 8-Bit-Bildschirmen verwendet. Indem Sie mehreren Filmen dieselbe Farbtabelle zuweisen, können Sie darüber hinaus Farbverfälschungen verhindern. Video für Windows unterstützt zusätzliche Farbtabellen nur bei 8-Bit-Filmen.

Framegröße Legen Sie die Abmessungen (in Pixel) für die zu exportierenden Videoframes fest. Wählen Sie das Seitenverhältnis 4:3, um die Framegröße auf das herkömmliche Fernsehformat zu beschränken. Einige Codecs unterstützen spezielle Framegrößen. Je höher die gewählte Framegröße, desto detaillierter fällt die Darstellung aus; allerdings erhöht sich auch der Speicherbedarf auf dem Datenträger und die Verarbeitungszeit für die Wiedergabe.

Framerate Legen Sie die Anzahl der Frames pro Sekunde für das zu exportierende Video fest. Die Framerate kann nicht bei allen Codecs frei gewählt werden. Je höher die gewählte Framerate, desto gleichmäßiger werden die Bewegungsabläufe dargestellt (sofern die Originalclips über eine entsprechend hohe Framerate verfügen). Allerdings erhöht sich auch der Speicherbedarf auf der Festplatte.

Pixel-Seitenverhältnis Wählen Sie ein dem Ausgabetypp angepasstes Pixel-Seitenverhältnis. Wenn das in Klammern angegebene Pixel-Seitenverhältnis nicht 1,0 lautet, verwendet der Ausgabetypp rechteckige Pixel. Da Pixel vom Computer in der Regel als Quadrate angezeigt werden, wird Inhalt mit einem nichtquadratischen Pixel-Seitenverhältnis auf einem Computermonitor verzerrt angezeigt, bei Anzeige auf einem Videomonitor stimmen die Proportionen jedoch. (Siehe „Häufige Pixel-Seitenverhältnisse für Objekte“ auf Seite 32.)

Qualität Ziehen Sie, wenn verfügbar, den Schieberegler oder geben Sie einen Wert ein, um die Bildqualität und damit die Dateigröße des exportierten Videobilds zu beeinflussen. Wenn Sie mit ein und demselben Codec aufnehmen und exportieren und Sie Vorschaudateien einer Sequenz gerendert haben, können Sie durch Abstimmen der Qualitätseinstellungen für den Export auf die ursprüngliche Aufnahmequalität die Renderzeit herabsetzen. Ein

Qualitätswert über der ursprünglichen Aufnahmequalität bedeutet keine Qualitätssteigerung, sondern kann zu längeren Renderzeiten führen.

Begrenzen auf: _KB/Sek Wählen Sie diese Option (sofern für den ausgewählten Kompressor verfügbar), und geben Sie eine Datenrate ein, mit der Sie eine Obergrenze für die Videodatenmenge eingeben, die vom exportierten Video bei der Wiedergabe erzeugt wird.

***Hinweis:** Bei einigen Codecs sind Qualität und Datenrate gekoppelt, d. h. wenn Sie einen der Werte ändern, wird der andere automatisch angeglichen.*

Neu komprimieren Wählen Sie diese Option, um sicherzustellen, dass die von Adobe Premiere Pro exportierte Videodatei unter der gewählten Datenrate liegt. Wählen Sie „Immer“ im Menü „Neu komprimieren“, wenn alle Frames komprimiert werden sollen, auch wenn sie bereits innerhalb der gewählten Datenrate liegen; wählen Sie „Datenrate beibehalten“, wenn nur die oberhalb der gewählten Datenrate liegenden Frames komprimiert werden sollen, so dass keine Qualitätsverluste eintreten. Durch erneutes Komprimieren bereits komprimierter Frames wird die Bildqualität möglicherweise reduziert. Deaktivieren Sie die Option „Neu komprimieren“, wenn Sie verhindern möchten, dass die aktuellen Komprimierungseinstellungen für Clips übernommen werden, die bei der Übernahme in das Programm nicht geändert wurden.

Keyframe- und Render-Exporteinstellungen

Im Fenster „Keyframe und Rendern“ der Dialogfelder „Einstellungen für Filmexport“ und „Einstellungen für Frameexport“ stehen die folgenden Optionen zur Verfügung:

Halbbilder Wählen Sie, falls erforderlich, eine Option für das endgültige Medium. Wenn das zu exportierende Video am Computer oder mit dem Filmprojektor wiedergegeben werden soll, übernehmen Sie die Standardeinstellung „Keine Halbbilder“ (entspricht „Progressive Scan“). Beim Export von Videodaten für Medien mit Zeilensprung-Halbbildern, beispielsweise für NTSC, PAL und SECAM, wählen Sie die Option „Oberes Halbbild zuerst“ oder „Unteres Halbbild zuerst“. Welche Einstellung die richtige ist, hängt von der jeweils verwendeten Videohardware ab.

Videomaterial zusammenfügen Wählen Sie diese Option, wenn der Videoinhalt der Sequenz aus Zeilensprung-Halbbildern besteht und Sie das Video in ein Medium exportieren, das diese nicht verwendet, zum Beispiel ein Kinofilm oder ein Vollbildvideo (Progressive Scan). Durch Zusammenfügen der Halbbilder (Deinterlacing) wird möglicherweise auch die Anwendung von hochwertigen Effekten in anderen Programmen wie Adobe After Effects vereinfacht. Wenn die Sequenz keine Halbbilder enthält, aktivieren Sie diese Option nicht, sondern wählen Sie stattdessen die Option „Keine Halbbilder“ für die Einstellung „Halbbilder“.

Standbilder optimieren Wählen Sie diese Option, um Standbilder effizient in exportierten Videodateien verwenden zu können. Wenn zum Beispiel ein Standbild in einem Projekt mit 30 fps eine Dauer von 2 Sekunden hat, wird in Adobe Premiere Pro anstelle von 60 Frames mit jeweils 1/30 Sekunde ein Frame von 2 Sekunden Länge erstellt. Hierdurch nimmt der Film weniger Platz auf dem Datenträger ein. Deaktivieren Sie diese Option nur, wenn bei der exportierten Videodatei Probleme bei der Standbildwiedergabe auftreten.

Keyframe alle _Frames Aktivieren Sie die Option und geben Sie die Anzahl der Frames ein, nach der der Codec beim Exportieren des Videos einen Keyframe erstellt.

Keyframes an Marken hinzufügen Wählen Sie diese Option, wenn nur dort Keyframes erzeugt werden sollen, wo im Schnittfenster Marken vorhanden sind. Damit dies funktioniert, müssen im Schnittfenster Marken vorhanden sein (siehe „So fügen Sie eine nicht nummerierte Sequenzmarke hinzu“ auf Seite 138 und „So fügen Sie eine nummerierte Marke hinzu“ auf Seite 139).

Keyframes an Schnittpunkten hinzufügen Wählen Sie diese Option, wenn Keyframes an Schnittpunkten im Schnittfenster erzeugt werden sollen.

***Hinweis:** Bei einigen Codecs können Keyframes nicht beeinflusst werden. In solchen Fällen sind die oben genannten Optionen nicht verfügbar.*

Siehe auch

„Wissenswertes zu Interlaced- und Non-Interlaced-Video“ auf Seite 127

„Wissenswertes zur Komprimierung“ auf Seite 367

Audio-Exporteinstellungen

Im Audiofenster der Dialogfelder „Einstellungen für Filmexport“ und „Einstellungen für Audioexport“ stehen die folgenden Optionen zur Verfügung:

Kompressor Geben Sie den Codec an, der in Adobe Premiere beim Komprimieren von Audiomaterial verwendet werden soll. Welche Codecs zur Verfügung stehen, richtet sich nach dem im Fenster „Allgemein“ des Dialogfelds „Exporteinstellungen“ gewählten Dateityp. Einige Dateitypen und Aufnahmekarten unterstützen nur unkomprimierte Audiodaten, die zwar die höchste Qualität aufweisen, jedoch mehr Speicherplatz belegen. Lesen Sie die Dokumentation Ihrer Aufnahmekarte, bevor Sie einen Audiocodec auswählen.

Erweiterte Einstellungen Dient zum Zugriff auf Codec-spezifische Optionen. Diese Option ist nicht für alle Codecs verfügbar. Weitere Informationen zur Auswahl erweiterter Einstellungen finden Sie in der Dokumentation zum Codec oder auf der Website des Codec-Entwicklers.

Samplerate Wählen Sie eine höhere Rate, um die Frequenz zu erhöhen, mit der Audio in einen diskreten digitalen Wert konvertiert, d. h. *gesamplet* wird. Höhere Sampleraten erhöhen die Audioqualität und Dateigröße, niedrigere Sampleraten dagegen verringern die Qualität und Dateigröße. Wenn Sie jedoch für die Samplerate einen höheren Wert wählen, als für die Audio-Samplerate, bei der Aufnahme festgelegt war, erhöht sich die Qualität nicht. Das Festlegen einer anderen Rate als die der Audiodaten der Originaldateien, also ein *erneutes Samplen*, nimmt zusätzliche Verarbeitungszeit in Anspruch. Sie können ein erneutes Samplen vermeiden, indem Sie Audiodaten mit der gleichen Rate aufnehmen, mit der Sie sie exportieren möchten.

Sampletyp Wählen Sie eine höhere Bittiefe, um die Genauigkeit der Audiosamples zu erhöhen. Hierdurch lässt sich der dynamische Bereich verbessern und Verzerrung verringern, insbesondere dann, wenn die Audiodaten einer weiteren Verarbeitung unterzogen werden, z. B. Filtern oder erneutem Samplen. Höhere Bittiefen erhöhen ebenfalls die Verarbeitungszeit und Dateigröße, wohingegen niedrigere Bitraten die Verarbeitungszeit verkürzen und die Dateigröße verringern. Wenn Sie jedoch für die Bittiefe einen höheren Wert wählen, als für die Audio-Bittiefe bei der Aufnahme festgelegt war, erhöht sich die Qualität nicht.

Kanäle Geben Sie an, wie viele Audiokanäle die exportierte Datei enthält (siehe „Kanäle in Audioclips“ auf Seite 171). Wenn Sie weniger Kanäle wählen, als sich in der Masterspur der Sequenz befinden, werden die Audiodaten heruntergemischt (siehe „Audiospuren in einer Sequenz“ auf Seite 170).

Blöcke Geben Sie an, in welchen Abständen die Audiodaten zwischen die Videoframes der zu exportierenden Datei eingefügt werden sollen. Die empfohlene Einstellung finden Sie in der Dokumentation Ihrer Aufnahmekarte. Der Wert „1 Frame“ bedeutet, dass beim Abspielen eines Frames die entsprechenden Audiodaten für die Dauer des Frames in den Arbeitsspeicher geladen werden, so dass diese bis zur Anzeige des nächsten Frames wiedergegeben werden können. Wenn der Ton beim Abspielen des Videos abreißt, führt ein zu hoher Wert für „Blöcke“ (Interleave) möglicherweise dazu, dass der Computer Audiodaten häufiger zu verarbeiten versucht, als seine Rechenleistung es zulässt. Bei höheren Werten kann Adobe Premiere Pro längere Audioabschnitte für die Bearbeitung speichern, so dass diese weniger häufig verarbeitet werden müssen, allerdings wird hierbei auch mehr Arbeitsspeicher benötigt. Die meisten derzeit erhältlichen Festplatten können Blöcke (Interleaves) von 1/2 bis 1 Sekunde am besten verarbeiten.

Adobe Media Encoder

Wissenswertes zu Adobe Media Encoder

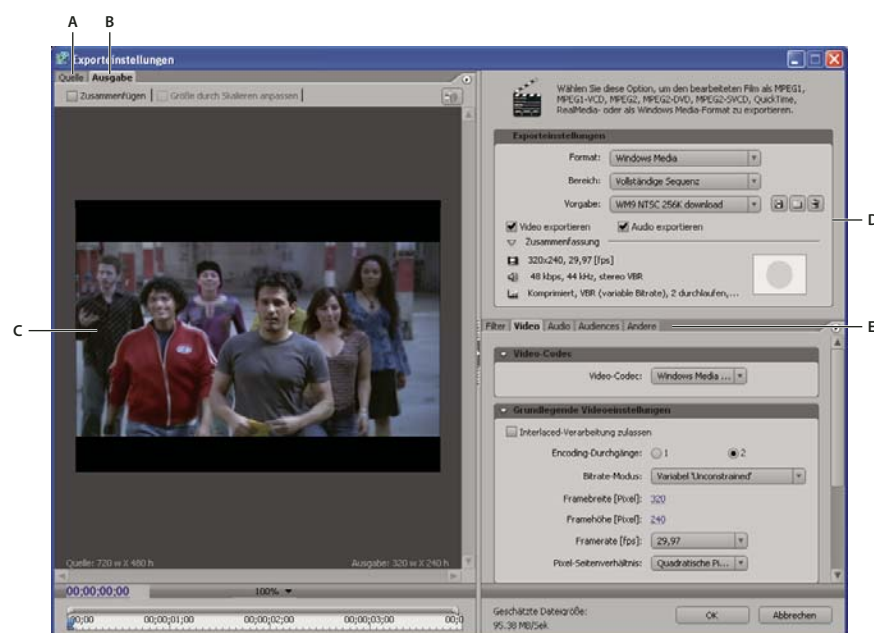
Adobe Media Encoder ist ein Kodierungsmechanismus, der von Programmen wie Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects und Adobe Encore DVD zur Ausgabe auf bestimmten Medienformaten verwendet wird. Je nach verwendetem Programm stellt Adobe Media Encoder ein spezielles Dialogfeld für Exporteinstellungen zur Verfügung, in dem die für bestimmte Exportformate (z. B. MPEG-1, MPEG-2 und Formate zur Bereitstellung von Inhalten im Web) benötigten Einstellungen enthalten sind. Das Dialogfeld „Exporteinstellungen“ enthält für jedes Format eine Reihe von Voreinstellungen, die speziell auf ein bestimmtes Verteilungsmedium zugeschnitten sind. Sie können auch benutzerspezifische Voreinstellungen speichern, damit diese von anderen genutzt oder bei Bedarf erneut geladen werden können.

Auch wenn die Darstellung des Dialogfelds „Exporteinstellungen“ je nach Programm variiert und der Zugriff in den einzelnen Programmen unterschiedlich ist, sind die allgemeine Darstellung und seine Funktion gleich. Das Dialogfeld „Exporteinstellungen“ verfügt immer über einen Bereich zum Festlegen allgemeiner Exporteinstellungen (wie z. B. Format, Bereich, Voreinstellung und zu exportierende Tracks) sowie einen Bereich mit Registerkarten. Welche Registerkarten verfügbar sind, hängt vom angegebenen Format und der Voreinstellung ab. Ein Bereichsmenü umfasst darüber hinaus Befehle für das ausgewählte Format.

Wenn Sie einen Kinofilm in ein anderes Verteilungsmedium als Vollbild-Fernsehen mit voller Framerate exportieren, müssen Sie die Frames häufig zusammenfügen, das Bild zuschneiden und bestimmte Filter anwenden. Adobe Media Encoder bietet diese Aufgaben über das Dialogfeld „Exporteinstellungen“ als Optionen vor dem Rendering an, da diese am besten vor dem Kodieren der Datei durchgeführt werden sollten. Sie können auch Aufgaben angeben, die nach der Kodierung erfolgen sollen, darunter die Erstellung einer Protokolldatei oder das automatische Hochladen der exportierten Datei auf einen bestimmten Server.

Exportieren mit Adobe Media Encoder

In Adobe Premiere Pro verfügt das Dialogfeld „Exporteinstellungen“ über einen großen Bildbereich, den Sie zwischen zwei Fenster umschalten können. Im Quellfenster können Sie das Originalvideo ansehen und interaktiv Optionen zum Beschneiden anwenden. Das Ausgabefenster umfasst eine Funktion zum Zusammenführen von Halbbildern (Deinterlacing) und gibt an, wie die Framegröße des Clips und das Pixel-Seitenverhältnis (PAR) nach der Verarbeitung aussehen. Unter dem Bild jeder Ansicht werden eine Zeitanzeige und eine Zeitleiste mit einer Marke für die aktuelle Zeit sowie eine Anzeigebereichsleiste angezeigt. Diese Steuerelemente funktionieren genauso wie die Steuerelemente im Quell- und Programmmonitor. Andere Fenster verfügen über verschiedene Kodierungseinstellungen, die vom ausgewählten Format abhängen.



Exporteinstellungen, Dialogfeld

A. Quellfenster B. Ausgabefenster C. Bildbereich D. Exporteinstellungen E. Fenster für Video-, Audio- und Audiences-Einstellungen


Siehe auch

„Exportieren von Videodaten als Datei“ auf Seite 371

So wechseln Sie zwischen den Quell- und Ausgabebansichten

1 Wählen Sie die zu exportierende Sequenz oder den Clip und wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Adobe Media Encoder“.

2 Führen Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ einen der folgenden Schritte aus:

- Um eine Ansicht des Bilds nach der Verarbeitung anzuzeigen, klicken Sie auf die Registerkarte „Ausgabe“.
- Um zwischen den Ansichten zu wechseln, klicken Sie auf die Schaltfläche „Zu Quelle wechseln“/„Zu Ausgabe wechseln“ .

So legen Sie das Pixel-Seitenverhältnis für die Bildvorschau fest

1 Wählen Sie die zu exportierende Sequenz oder den Clip und wählen Sie „Exportieren“ > „Adobe Media Encoder“.

2 Wählen Sie im Menü des Quell- oder Ausgabefensters eine der folgenden Optionen aus:

Korrigierte Seitenverhältnis-Vorschau Zeigt das Bild an, wobei die Unterschiede zwischen dem Pixel-Seitenverhältnis der Originaldatei und dem Computerbildschirm korrigiert wurden.

1:1 Pixel-Vorschau Zeigt das Bild mit einem quadratischen Pixel-Seitenverhältnis an. Wenn das Pixel-Seitenverhältnis der Originaldatei nicht-quadratische Pixel verwendet, kann das Bild auf einem Computerbildschirm verzerrt angezeigt werden.

Siehe auch

„Häufige Pixel-Seitenverhältnisse für Objekte“ auf Seite 32

So verwenden Sie die Steuerelemente im Anzeigebereich des Dialogfelds „Exporteinstellungen“

- Wählen Sie zum Skalieren des Videobilds eine Skalierungseinstellung im Menü „Anzeige-Zoomfaktor“ aus. Mit „Einpassen“ wird das Bild so skaliert, dass es in den verfügbaren Bildbereich des Fensters passt. Die Zoomstufe wirkt sich nicht auf die Originaldatei oder die exportierte Datei aus, sondern nur auf das im Dialogfeld angezeigte Bild.
- Um das Video nach Nummern zu spulen, ziehen Sie die Timecode-Anzeige oder klicken darauf, um eine gültige Zahl anzugeben.
- Um das Video anhand der Zeitlistensteuerungen zu spulen, klicken Sie auf die Zeitliste unter dem Bild oder ziehen Sie sie, um die Marke für die aktuelle Zeit festzulegen.
- Um den sichtbaren Bereich der Zeitleiste zu ändern, ziehen Sie die Anzeigebereichsleiste oberhalb der Zeitleiste. Wenn Sie die Enden der Anzeigebereichsleiste näher aneinander ziehen, wird die Zeitleiste detailgenauer angezeigt; wenn Sie sie weiter auseinander ziehen, wird ein größerer Teil der Zeitliste angezeigt. Ziehen Sie die Mitte der Anzeigebereichsleiste, um den sichtbaren Bereich der Zeitleiste zu ändern.

So exportieren Sie eine Datei mit Adobe Media Encoder

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie zum Exportieren einer Sequenz die Sequenz im Schnittfenster oder im Programmmonitor aus.
- Wählen Sie zum Exportieren eines Clips den Clip im Quellmonitor oder im Projektfenster aus.

2 Um einen Framebereich für den Export anzugeben, wählen Sie eine der folgenden Methoden:

- Legen Sie in einer Sequenz den Arbeitsbereich fest.
- Legen Sie in einem Clip den In- und Out-Point fest.

3 Wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“ > „Adobe Media Encoder“.

4 Legen Sie im Exporteinstellungsbereich von Adobe Media Encoder die folgenden Optionen fest:

Format Wählen Sie den Mediendateityp aus, den Sie exportieren möchten. Zu den Formaten zählen MPEG-1, MPEG-2, Macromedia Flash Video, QuickTime, RealMedia und Windows Media. Wählen Sie zum Exportieren anderer Formate „Datei“ > „Exportieren“ > „Film“, „Frame“ oder „Audio“. (Siehe „Exportieren von Videodaten als Datei“ auf Seite 371.)

Bereich Wählen Sie aus, ob Sie eine ganze Sequenz oder einen Clip bzw. einen festgelegten Framebereich exportieren möchten: den Arbeitsbereich einer Sequenz oder vom In-Punkt zum Out-Punkt eines Clips.

Vorgabe Wählen Sie die Option, die Ihrem Exportziel am nächsten kommt. Sie können die Einstellungen dann an Ihre Anforderungen anpassen und als neue Vorgabe speichern.

Video exportieren Wählen Sie diese Option, um Videodaten in die exportierte Datei einzuschließen, oder deaktivieren Sie die Option.

Audio exportieren Wählen Sie diese Option, um Audiodaten in die exportierte Datei einzuschließen, oder deaktivieren Sie die Option.

5 Um die Vorgabeoptionen anzupassen, klicken Sie auf eine verfügbare Registerkarte (z. B. „Video“, „Audio“) und geben die entsprechenden Optionen an.

6 Geben Sie zum Zuschneiden des Bilds Beschneidungsoptionen im Quellfenster an. Um das Bild zusammenzufügen, wählen Sie im Ausgabefenster „Zusammenfügen“ aus.

7 Wählen Sie zum Angeben von XMP-Daten die Option „XMP-Info“ im Reitermenü und geben Sie dann die Daten im Dialogfeld ein.

Hinweis: Die XMP-Info-Option steht beim Exportieren in die MPEG-1-, MPEG-2- oder QuickTime-Formate zur Verfügung.

8 Klicken Sie auf „OK“, um mit dem Kodieren zu beginnen.

Benutzerdefinierte Vorgaben

Beim Exportieren mit Adobe Media Encoder wird bei der Auswahl eines Formats automatisch eine Liste mit entsprechenden Vorgaben für bestimmte Verteilungssituationen aktiviert. Bei der Auswahl einer Vorgabe werden wiederum die entsprechenden Optionen in den verschiedenen Einstellungsfenstern („Video“, „Audio“ usw.) aktiviert. In den meisten Fällen entspricht einer der bereitgestellten Vorgaben Ihren Ausgabeanforderungen. Sie können jedoch die Parameter der Vorgaben anpassen und die benutzerspezifischen Einstellungen als neue Vorgabe speichern, die Sie gemeinsam mit anderen Personen verwenden und bei Bedarf erneut laden können.

Hinweis: Der Technische Support von Adobe unterstützt nur Media Encoder-Vorgaben, die bereits in Adobe Premiere Pro enthalten waren.

So erstellen und speichern Sie eine eigene Vorgabe

1 Wählen Sie im Exporteinstellungsfenster von Adobe Media Encoder ein Format und einen Bereich.

2 Wählen Sie unter „Vorgabe“ eine Option, die den von Ihnen benötigten Einstellungen am ehesten entspricht.

3 Um Video- oder Audiodaten nicht in die exportierte Datei einzubeziehen, deaktivieren Sie die entsprechende Option im Exporteinstellungsfenster.


4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Legen Sie zum Anpassen der Videoeinstellungen die gewünschten Optionen im Videofenster fest (siehe „Video-Optionen in Adobe Media Encoder“ auf Seite 383).
- Legen Sie zum Anpassen der Audioeinstellungen die gewünschten Optionen im Audiofenster fest (siehe „Audio-Optionen in Adobe Media Encoder“ auf Seite 385).
- Um Alternates-, Audiences- oder Multiplexer-Einstellungen anzupassen, geben Sie die gewünschten Optionen im entsprechenden Fenster an (siehe „Alternates- und Audiences-Optionen in Adobe Media Encoder“ auf Seite 386 und „MPEG-Multiplexer-Vorgabeoptionen“ auf Seite 384).

5 Wählen Sie zum Anpassen von Metadaten die Option „XMP-Info“ im Reitermenü und geben Sie dann die Daten im Dialogfeld ein (siehe „Wissenswertes zu XMP-Metadaten“ auf Seite 388).

6 Verwenden Sie zum Beschneiden des Originalvideos die Steuerungen im Quellfenster. Wählen Sie zum Zusammenführen von Halbbildern im Video die entsprechende Option im Ausgabefenster (siehe „Optionen vor dem Rendern“ auf Seite 388).

Hinweis: Sobald Sie Einstellungen einer Vorgabe anpassen, ändert sich der Name in „Eigene Vorgabe“, bis Sie die Einstellungen als neue Vorgabe speichern.


7 Wenn die Vorgabe Ihren Wünschen entspricht, klicken Sie auf die Schaltfläche zum Speichern .

8 Geben Sie einen Namen für die Vorgabe ein.


9 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus und klicken Sie anschließend auf „OK“:

- Um Filter einzubeziehen, die Sie im Filterfenster in der Vorgabe angegeben haben, wählen Sie die Option zum Speichern der Filter.
- Um die Optionen einzubeziehen, die Sie im Fenster „Andere“ festgelegt haben (z. B. FTP-Einstellungen), wählen Sie die Option zum Speichern dieser Einstellungen.


So importieren Sie eine Vorgabe

- 1 Wählen Sie in Adobe Media Encoder das Format und die Vorgabe zum Importieren.
- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Vorgabe importieren“  .
- 3 Navigieren Sie zum Speicherort der Vorgabe, wählen Sie die Vorgabe aus und klicken Sie auf „Öffnen“.
- 4 Geben Sie einen Namen für die importierte Vorgabe sowie weitere Optionen an und klicken Sie auf „OK“.

So exportieren Sie eine Vorgabe

- 1 Wählen Sie in Adobe Media Encoder das Format und die Vorgabe zum Exportieren.
- 2 Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf die Schaltfläche „Vorgabe speichern“  .
- 3 Wählen Sie den Speicherort für die Vorgabe, geben Sie einen Namen ein, und klicken Sie auf „Speichern“. Adobe Premiere Pro speichert die Vorgabe als VPR-Datei.

So löschen Sie eigene Vorgaben

- 1 Wählen Sie in Adobe Media Encoder das Format und die Vorgabe zum Löschen.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie zum Löschen einer einzelnen Vorgabe auf die Schaltfläche „Vorgabe löschen“  .
 - Klicken Sie zum Löschen aller benutzerdefinierten Vorgaben bei gedrückter Strg- und Alt-Taste auf die Schaltfläche „Vorgabe löschen“.
- 3 Klicken Sie auf „OK“, um den Löschvorgang zu bestätigen.

Formatoptionen in Adobe Media Encoder

Beim Exportieren mit Adobe Media Encoder wählen Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ ein Format aus. Dieses bestimmt, welche zusätzlichen Optionen im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ verfügbar sind. Wählen Sie das Format aus, das für das angestrebte Ausgabeziel am besten geeignet ist. In Adobe Premiere Pro sind unter anderem die folgenden Formatoptionen enthalten:

MPEG1 Eine Norm eines Normensatzes, der von der Motion Picture Experts Group (MPEG) definiert wurde und dazu ausgelegt ist, Video- und damit verknüpfte Audiodaten mit Bitraten von ca. 1,5 MBits/s bereitzustellen. MPEG1-Filme eignen sich vor allem für Formate wie CD-ROM oder für im Internet herunterladbare Dateien.

MPEG1-VCD Eine Variante der MPEG-1-Norm für Video Compact Disk (VCD). VCDs sind eine kostengünstige, zugriffsfreundlichere Alternative zu DVDs, die Qualität ist jedoch geringer. VCDs verwenden standardmäßige beschreibbare CD-Medien und können mit jedem normalen CD-ROM-Laufwerk wiedergegeben werden. Die Bildqualität dieses Formats lässt sich jedoch eher mit der Qualität von VHS-Videos vergleichen.

MPEG2 Eine Norm eines Normensatzes, der von der Motion Picture Experts Group (MPEG) definiert wurde und dazu ausgelegt ist, Video- und damit verknüpfte Audiodaten mit Bitraten von ca. 15 MBits/s bereitzustellen. MPEG2 eignet sich für bewegte Vollbildfilme mit hoher Qualität.

MPEG2-DVD Ein Teil der MPEG-2-Norm, der für die Kodierung auf Digital Video Disk-Medien (DVD) ausgelegt ist. DVDs sind ein weit verbreitetes Format und können auf DVD-Laufwerken in Computer sowie auf DVD-Playern wiedergegeben werden. Eine MPEG2-DVD-Datei kann als Film direkt auf eine selbst abspielende DVD kodiert werden (auch als AutoPlay-DVD bezeichnet), oder sie kann in einem Erstellungsprogramm (z. B. Adobe Encore DVD) zum Erstellen von DVDs mit Navigationsmenüs und anderen Funktionen verwendet werden.

MPEG2-SVCD Eine Variante der MPEG-2-Norm für das Super Video Compact Disk-Format (SVCD).

Macromedia Flash Video (FLV) Das Macromedia-Format für Video- und Audio-Streaming im Web und anderen Netzwerken.

QuickTime Die Multimedia-Architektur von Apple Computer, die eine Reihe von Codecs umfasst. Das Exporteinstellungen-Dialogfeld von Adobe Media Encoder ist besonders geeignet für die Festlegung von Streaming-Media-Codes für QuickTime.

Real Media Das Multimedia-Format von Real Network für das Streaming von Video- und Audiodaten über das Internet und andere Netzwerke. Mit Streaming-Medien werden Videodaten über das Internet oder ein anderes Netzwerk bereitgestellt, ohne dass eine Datei heruntergeladen werden muss. Dies ist mit der herkömmlichen Rundfunkübertragung vergleichbar.

Windows Media Eine der Multimedia-Architekturen von Microsoft, die eine Reihe von Codecs umfasst (insbesondere zur Bereitstellung im Internet). Das Dialogfeld mit den Exporteinstellungen von Adobe Media Encoder ist besonders geeignet für die Festlegung von Streaming-Media-Codecs für Windows Media.

***Hinweis:** Ausführlichere Informationen über die jeweiligen Formate finden Sie auf den Websites der Entwickler.*

Siehe auch

„Wissenswertes über Videodateiformate“ auf Seite 365

Filteroptionen in Adobe Media Encoder

Störungen, Körnung und ähnliche Artefakte können mit einer effektiven Komprimierung von Bildern in Konflikt treten. Aus diesem Grund kann die Größe der fertigen Ausgabedatei in einigen Fällen reduziert werden, indem ein Filter zur Störungsverringering für ein Bild oder einen Film verwendet wird, bevor die Komprimierung durchgeführt wird.

Im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ können Sie angeben, ob ein Filter zur Störungsverringering vor der Komprimierung eingesetzt werden soll. Außerdem können Sie die Stärke der Störungsverringering zur Filterung angeben.

Wenn Sie Störungen und Körnung aus Ihrem Projekt entfernen möchten, jedoch nicht, um die komprimierte Dateigröße zu verringern, können Sie auch die Effekte für Störung und Körnung in Adobe Premiere Pro oder After Effects verwenden.

Video-Optionen in Adobe Media Encoder

Welche Optionen auf der Video-Registerkarte von Adobe Media Encoder verfügbar sind, hängt davon ab, welches Format Sie im Bereich „Exporteinstellungen“ angegeben haben. Die Video-Einstellungen umfassen einige oder alle der folgenden Optionen:

Codec Gibt das auf Ihrem System verfügbare Codecverfahren für das Kodieren von Videodaten an. Der Begriff *Codec* ist von *Compressor/Decompressor* und *Coder/Decoder* abgeleitet.

Qualität Legt die Qualität der Kodierung fest. In der Regel führen höhere Werte zu einer höheren Rendering-Dauer und Dateigröße.

Fernsehnorm Passt die Ausgabe an den NTSC- oder PAL-Standard an.

Framebreite Passt das horizontale Seitenverhältnis des Frames an die angegebene Breite an.

Framehöhe Passt das vertikale Seitenverhältnis des Frames an die angegebene Höhe an.

Framerate Die Ausgabe-Framerate für das NTSC- oder PAL-Format.

Feldreihenfolge Gibt an, ob die Frames der Ausgabe aus Zeilensprung-Halbbildern bestehen, und falls dies zutrifft, ob das obere oder untere Halbbild zuerst in der Scanreihenfolge steht. (Siehe „Wissenswertes zu Interlaced- und Non-Interlaced-Video“ auf Seite 127.)

Pixel-Seitenverhältnis Gibt das Verhältnis der Breite zu Höhe eines jeden Pixels an. Dadurch wird die Anzahl der erforderlichen Pixel bestimmt, um ein Seitenverhältnis für das Bild zu erzielen. Einige Formate verwenden quadratische Pixel, andere nicht-quadratische Pixel.

Bitratencodierung Gibt an, ob der Codec eine konstante oder variable Bitrate in der exportierten Datei erzielt:

- **Konstante Bitrate (CBR)** Komprimiert jeden Frame im Quellvideo bis zum angegebenen Limit und erstellt so eine Datei mit einer festen Datenrate. Frames mit komplexeren Daten werden daher stärker komprimiert als weniger komplexe Frames.
- **Variable Bitrate (VBR)** Ermöglicht das Variieren der Datenrate der exportierten Datei innerhalb des angegebenen Bereichs. Da ein angegebener Kompressionsumfang eher die Qualität eines komplexen Bildes als die eines einfachen Bildes verschlechtert, komprimiert die VBR-Komprimierung komplexe Frames weniger und einfache Frames stärker.

Im Allgemeinen ist ein Bild komplexer und schwieriger effizient zu komprimieren, wenn es sehr detailreich ist oder sich deutlich von vorhergehenden Frames unterscheidet, wie dies bei Bewegungsszenen der Fall ist.

***Hinweis:** Beim Vergleich von CBR- und VBR-Dateien mit gleichem Inhalt und gleicher Dateigröße kann wie folgt verallgemeinert werden: Die Wiedergabe einer CBR-Datei ist über einen größeren Bereich an Systemen möglicherweise zuverlässiger, da eine feste Datenrate weniger Leistungsanforderungen an Media Player und den Computer-Prozessor stellt. Eine VBR-Datei weist dagegen jedoch eine höhere Bildqualität auf, da bei VBR die Komprimierungsstärke auf den Bildinhalt zugeschnitten wird.*

Bitrate Mit dieser Option wird die Anzahl der Megabits pro Sekunde der Wiedergabe für die kodierte Datei festgelegt. (Nur verfügbar, wenn Sie CBR als Option für die Bitratenkodierung verwenden.)

Die folgenden Optionen stehen nur bei Auswahl von „VBR“ zur Verfügung:

Encoding-Durchgänge Die Anzahl der Analyse-Durchgänge vor der Kodierung des Clips. Mehrere Durchgänge erhöhen die Kodierungsdauer der Datei, führen jedoch im Allgemeinen zu einer effizienteren Komprimierung und besseren Bildqualität. (Adobe After Effects unterstützt nicht mehrere Kodierungsdurchgänge.)

Ziel-Bitrate Mit dieser Option wird die Anzahl der Megabits pro Sekunde der Wiedergabe für die kodierte Datei festgelegt.

Maximale Bitrate Gibt die maximale Anzahl von Megabit pro Sekunde der Wiedergabe an, die der Encoder zulassen soll.

Minimale Bitrate Gibt die minimale Anzahl von Megabit pro Sekunde der Wiedergabe an, die der Encoder zulassen soll. Die minimale Bitrate unterscheidet sich je nach Format. Für MPEG-2-DVD muss die minimale Bitrate mindestens 1,5 Mbit/s betragen.

M-Frames Gibt die Anzahl der B-Frames (bidirektionalen Frames) zwischen aufeinander folgenden I-Frames (Intra-Frames) und P-Frames (Predicted-Frames) an.

N-Frames Die Anzahl der Frames zwischen I-Frames (Intra-Frames). Dieser Wert muss ein Vielfaches des Wertes für M-Frames sein.

Geschlossene GOP alle Gibt die Häufigkeit jeder geschlossenen Bildergruppe an, die keine Frames außerhalb der geschlossenen GOP (Group of Pictures, Bildergruppe) referenzieren kann. Eine GOP besteht aus einer Reihe von I-, B- und P-Frames. (Diese Option ist verfügbar, wenn Sie MPEG-1 oder MPEG-2 als Format wählen.)

Automatische Platzierung von GOPs Wenn diese Option ausgewählt ist, wird die Platzierung der Bildergruppe (GOP) automatisch festgelegt. (Diese Option ist verfügbar, wenn Sie MPEG-1 als Format wählen.)

***Hinweis:** Die MPEG-1- und MPEG-2-Formate umfassen zahlreiche erweiterte Optionen, die hier nicht aufgeführt sind. In den meisten Fällen werden die entsprechenden Optionen durch die Auswahl eines geeigneten Formats oder einer Voreinstellung für die Zielausgabe automatisch festgelegt. Detaillierte Informationen zu den hier nicht aufgeführten Optionen finden Sie in den Spezifikationen für die Formate MPEG-1 (ISO/IEC 11172) und MPEG-2 (ISO/IEC 13818).*

MPEG-Multiplexer-Vorgabeoptionen

Mit den Multiplexer-Vorgabeeinstellungen wird gesteuert, wie After Effects und Adobe Premiere Pro MPEG-Video- und -Audiodaten in einem einzigen Stream zusammenführen. Welche Optionen im Einzelnen verfügbar sind, richtet sich nach dem von Ihnen ausgewählten MPEG-Format.

Wenn Sie das MPEG-2-Format auswählen, sind alle vom MPEG-Standard bereitgestellten Multiplexer-Optionen für die manuelle Steuerung verfügbar. In den meisten Fällen empfiehlt es sich, ein für Ihr Ausgabemedium spezifisches MPEG-Format auszuwählen, wie z. B. MPEG-2-DVD.

MPEG-Format	ISO/IEC-Standard
MPEG-4	ISO/IEC 14496
MPEG-2	ISO/IEC 13818
MPEG-1	ISO/IEC 11172

Weitere Informationen zu den verfügbaren Optionen finden Sie, indem Sie im Web nach den ISO/IEC-Standards für die MPEG-Formate suchen.

Wissenswertes über MPEG

MPEG bezeichnet eine Familie von Dateiformaten, die von der ISO/IEC Moving Picture Experts Group spezifiziert wurden. MPEG-Formate umfassen zahlreiche Komprimierungsmethoden. Es ist eine hohe Prozessorleistung und ein erheblicher Zeitaufwand erforderlich, um diese auf Keyframes basierenden Dateiformate aus anderen Videoformaten zu generieren.

MPEG-1 Wird im Allgemeinen für das Internet und CD-ROM verwendet und bietet eine mit VHS-Qualität bei 1/4-Frame-Größe vergleichbare Bildqualität.

MPEG-2 Bietet höherwertiges Video als MPEG-1. Eine bestimmte MPEG-2-Form wurde als Norm zum Komprimieren von Video für DVD-Video gewählt. Diese wird als *DVD-compliant MPEG-2* bezeichnet.

MPEG-4 Umfasst viele der Funktionen von MPEG-1 und MPEG-2 und bietet darüber hinaus Unterstützung für die Interaktion. Es bietet eine bessere Komprimierung und verringert die Dateigröße, wobei gleichzeitig jedoch die gleiche Qualität bei der Wahrnehmung wie bei MPEG-2 erzielt wird. MPEG-4 Part 10 ist Teil der HD-DVD-Norm.

In After Effects und Adobe Premiere Pro steht eine Reihe von MPEG-Vorgaben zum Optimieren der Ausgabequalität verschiedener Projekttypen zur Verfügung. Wenn Sie bereits Erfahrung mit der MPEG-Kodierung haben, können Sie Projekte noch genauer auf bestimmte Wiedergabesituationen abstimmen, indem Sie die Vorgaben im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ anpassen.

In After Effects können Sie Video im MPEG-2- und MPEG-2 DVD-Format erstellen. In Adobe Premiere Pro können Sie verschiedene Typen von MPEG-Video mit dem Befehl „Datei“ > „Exportieren“ > „Adobe Media Encoder“ erstellen oder direkt in ein DVD-kompatibles Videoformat exportieren, indem Sie den Befehl „Auf DVD ausgeben“ verwenden (alle in DVD exportierten Videodaten werden automatisch als MPEG-2 kodiert, wenn sie noch nicht in diesem Format vorliegen).



After Effects und Adobe Premiere Pro fügen Metadaten zu MPEG-2-Dateien hinzu, die Adobe Encore DVD lesen kann und die als Hilfe beim Entwickeln und Erstellen von DVDs dienen. Diese Metadaten enthalten Informationen, mit denen Adobe Encore DVD Audio und Video für Multiplexer aktivieren, automatisch DVD-Kapitelpunkte generieren sowie Informationen zum Bearbeiten des Originals erstellen kann. Weitere Informationen erhalten Sie in der Hilfe zu Adobe Encore DVD.

Audio-Optionen in Adobe Media Encoder

Welche Optionen auf der Audio-Registerkarte von Adobe Media Encoder verfügbar sind, hängt davon ab, welches Format Sie im Bereich „Exporteinstellungen“ angegeben haben. Nachfolgend sind einige häufig verwendete Audio-Optionen aufgeführt:

Codec Gibt das Codecverfahren für das Kodieren von Audiodaten an:

- **SurCode für Dolby Digital 5.1** Ein Kodierungsformat hoher Qualität, das für digitalen Mehrkanalton entwickelt wurde. Dies ist der gängigste Encoder für DVD-Video.
- **MainConcept MPEG Audio** Ein Encoder von hoher Qualität, der von MainConcept media technologies entwickelt wurde und in Adobe Premiere Pro und Adobe After Effects enthalten ist.
- **PCM-Audio (Pulse-Code Modulation)** Ein verlustfreies Audioformat mit einer Samplerate von 48 kHz. Dateien dieses Formats sind generell größer als Dateien der anderen Formate.

Audioformat Bestimmt den Audiotyp.

Bitrate Gibt die Ausgabe-Bitrate der Audiodaten an. Im Allgemeinen führen höhere Bitraten zu höherer Qualität und Dateigröße. Diese Option steht für Dolby Digital, MainConcept MPEG und einige Audio-Codecs von Windows Media zur Verfügung.

Hinweis: Die hier nicht erläuterten Optionen sind spezifisch für das jeweils gewählte Format. Detaillierte Informationen finden Sie in den Spezifikationen für das betreffende Format.

Alternates- und Audiences-Optionen in Adobe Media Encoder

Durch die Angabe eines Streaming Media-Codecs in RealMedia- oder Windows Media-Formaten werden die Audiences-Optionen aktiviert, während mit Streaming Media-Codecs von QuickTime ähnliche Optionen mit der Bezeichnung „Alternates“ aktiviert werden. In beiden Fällen wird ermöglicht, Variationen eines Kinofilms für unterschiedliche Netzwerkgeschwindigkeiten auszugeben. Die mit dem Format verknüpfte Player-Software erkennt die am besten geeignete Version und wählt diese aus, um eine problemlose Wiedergabe zu gewährleisten. Windows Media umfasst zum Beispiel die Audiences „Einwählmodems (56 KBit/s)“ und „Breitband oder Kabelmodem/DSL (384 KBit/s)“. Während QuickTime für jeden Exporttyp geeignete Kinofilme einzeln erstellt, generieren RealMedia und Windows Media einen einzelnen Kinofilm, in dem die Variationen gespeichert sind.

Hinweis: Auf einige Codec-spezifische Einstellungen wird hier nicht eingegangen. Ausführlichere Informationen über einen bestimmten Codec erhalten Sie in der Dokumentation zu dem jeweiligen Codec.

So fügen Sie Alternates oder Audiences hinzu

- 1 Geben Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ von Adobe Media Encoder ein Format an, das Streaming Media (QuickTime, RealMedia oder Windows Media), unterstützt und wählen Sie dann eine Streaming-Option aus dem Menü „Vorgabe“.
- 2 Wählen Sie die Registerkarten „Filter“, „Video“, „Audio“ und „Andere“ aus und geben Sie die gewünschten Optionen an.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Wählen Sie für die RealMedia- oder Windows Media-Ausgabe den Bereich „Audiences“ und geben Sie die gewünschten Optionen an.
 - Wählen Sie für die QuickTime-Ausgabe den Bereich „Alternates“ und geben Sie die gewünschten Optionen an.
- 4 Wählen Sie, während ein Bereich ausgewählt ist, aus dem Bereichsmenü „Audiences hinzufügen/entfernen“ (oder „Alternates hinzufügen/entfernen“). (Klicken Sie dazu auf die Pfeilschaltfläche oben rechts im Bereich.)
- 5 Klicken Sie im Dialogfeld zum Auswählen der Audiences bzw. Alternates auf „Hinzufügen“.
- 6 Aktivieren Sie im Dialogfeld „System-Audiences“ (oder „System-Alternates“) die Optionen, die für das Zielpublikum geeignet sind, und klicken Sie auf „OK“.
- 7 Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfeld zum Auswählen der Audiences bzw. Alternates zu schließen.

Hinweis: Es können nicht mehr als zehn Alternates oder Audiences verwendet werden. Falls nötig, können Sie die nicht mehr benötigten löschen.

So kopieren oder löschen Sie eine Alternate oder Audience

- 1 Geben Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ von Adobe Media Encoder ein Format an, das Streaming Media (QuickTime, RealMedia oder Windows Media) unterstützt, und wählen Sie dann eine Streaming-Option aus dem Menü „Vorgabe“.
- 2 Wählen Sie die Registerkarten „Filter“, „Video“, „Audio“ und „Andere“ aus und geben Sie die gewünschten Optionen an.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Wählen Sie für die RealMedia- oder Windows Media-Ausgabe den Bereich „Audiences“ und geben Sie die gewünschten Optionen an.
 - Wählen Sie für die QuickTime-Ausgabe den Bereich „Alternates“ und geben Sie die gewünschten Optionen an.
- 4 Wählen Sie, während ein Bereich ausgewählt ist, aus dem Bereichsmenü „Audiences hinzufügen/entfernen“ (oder „Alternates hinzufügen/entfernen“). (Klicken Sie dazu auf die Pfeilschaltfläche oben rechts im Bereich.)

5 Wählen Sie im Dialogfeld zum Auswählen der Audiences bzw. Alternates das zu kopierende oder löschende Element aus und klicken Sie auf „Duplizieren“ oder „Entfernen“.

6 Klicken Sie beim Kopieren auf den Namen des doppelten Elements, markieren Sie es mit der Maus, geben Sie einen neuen Namen ein und drücken Sie die Eingabetaste.

7 Wenn Sie alle Einstellungen festgelegt haben, klicken Sie auf „OK“.

Hinweis: Das Löschen eines Element aus der Alternates- oder Audiences-Liste kann nicht rückgängig gemacht werden.

So geben Sie Alternates-Optionen für QuickTime an

1 Geben Sie in Adobe Media Encoder im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ als Format QuickTime an und wählen Sie dann eine Streaming-Option aus dem Menü „Vorgabe“.

2 Wählen Sie im Alternates-Fenster aus den gewünschten Optionen aus:

Schleife Mit dieser Option wird der Film in einer Endlosschleife wiedergegeben.

Film-Header komprimieren Mit dieser Option wird die Dateigröße verringert.

AutoPlay Bei Auswahl dieser Option wird der Film automatisch ohne Bestätigungsaufforderung für den Benutzer wiedergegeben.

3 Um einen Film zu erstellen, der mit der QuickTime Streaming Server-Software bereitgestellt wird, wählen Sie „Für Streaming-Server“ und geben eine Option im Menü „Hinted Movie“ an:

Nicht eigenständig Die Datei ist von der primären Filmdatei abhängig, die sich ebenfalls auf dem Server befinden muss, da einige der Daten für die Wiedergabe benötigt werden.

Eigenständig und optimiert Die Datei enthält alle für die Wiedergabe notwendigen Informationen und ist für den Server optimiert. Durch die Optimierung kann der Server ein größeres Publikum unterstützen, wobei die Dateigröße jedoch erheblich zunimmt.

Eigenständig Die Datei enthält alle Informationen, die für die Wiedergabe benötigt werden.

Hinweis: Ein Hinted Movie umfasst alle Informationen, die für das Streaming eines Videos über ein Netzwerk notwendig sind.

4 Um Alternates zu verwenden, aktivieren Sie die Option „Alternate-Film“ und geben die folgenden Optionen an:

Präfix für Alternate-Dateinamen Gibt den Stamm-Dateinamen für Alternates an.

Referenzdatei erstellen, Fallback Erstellt eine Referenzdatei und eine Alternate-Datei als Fallback.

Hinweis: Die Referenzdatei enthält eine Liste von Referenzen auf Alternates, d. h. Filme mit verschiedenen Datenraten für unterschiedliche Netzwerkgeschwindigkeiten. Bei einer Fallback-Datei handelt es sich um einen Film, der wiedergegeben wird, wenn die Alternates nicht den Konfigurationen des Publikums entsprechen oder wenn das Publikum ältere Software verwendet, die Alternates nicht erkennt.

Zielpfad Gibt den Speicherort für die Alternates an. Sie können den Pfadnamen eingeben oder auf „Durchsuchen“ klicken, um mit Hilfe des Dialogfelds zu dem Speicherort zu wechseln.

So legen Sie Optionen für RealMedia fest

1 Geben Sie in Adobe Media Encoder im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ als Format RealMedia an und wählen Sie dann eine Streaming-Option aus dem Menü „Vorgabe“.

2 Um dem Benutzer das Aufnehmen der Datei zu ermöglichen, wählen Sie die Option „Aufnahme zulassen“.

3 Legen Sie die folgenden Optionen fest:

1 durchlaufen Analysiert und kodiert die Videodaten in einem Durchlauf.

2 durchlaufen Analysiert die Videodaten, um die Komprimierung zu optimieren, und kodiert es anschließend. Diese Methode erzielt eine höhere Qualität als nur ein Durchlauf, dauert jedoch länger.

4 Wählen Sie für die Bitratenkodierung eine konstante oder variable Bitratenkodierung.

5 Um die Bitrate manuell festzulegen, verwenden Sie den Schieberegler oder geben einen Wert ein. Welche Werte für die Anpassung der Bitrate zur Verfügung stehen, hängt von der Art der Bitratenkodierung ab, die in Schritt 4 ausgewählt wurde.

So geben Sie Audiences-Optionen für Windows Media an

1 Geben Sie in Adobe Media Encoder im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ als Format Windows Media an und wählen Sie dann eine Streaming-Option aus dem Menü „Vorgabe“.

2 Geben Sie im Audiences-Fenster eine Ausgabeoption an:

Komprimiert Diese Option gibt an, dass der auf der Registerkarte „Video“ ausgewählte Codec angewendet wird. Hierbei handelt es sich um die Standardeinstellung, die für die meisten Benutzer geeignet ist.

Unkomprimiert Diese Option gibt an, dass keine Komprimierung angewendet wird. Da bei Auswahl dieser Option sehr große Dateien erstellt werden, ist sie für die meisten Benutzer nicht geeignet.

Andere Optionen in Adobe Media Encoder

Über die Registerkarte „Andere“ im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ können Sie die exportierte Datei auf einen FTP-Server hochladen, der über den entsprechenden Speicherplatz für den Dateiaustausch verfügt. FTP (File Transfer Protocol) ist eine häufig verwendete Methode zum Übertragen von Dateien im Netzwerk und besonders zur Weitergabe von großen Dateien geeignet. Beim Server-Administrator erhalten Sie die notwendigen Informationen, um eine Verbindung mit dem FTP-Server herstellen zu können. Die Registerkarte „Andere“ verfügt über die folgenden Optionen:

Servename Geben Sie die DNS- oder IP-Adresse des Servers an, auf dem sich der FTP-Standort befindet.

Anschluss Geben Sie die Nummer des Anschlusses für den FTP-Server an; diese lautet standardmäßig 21.

Remoteverzeichnis Geben Sie den Speicherort auf dem FTP-Server, auf den zugegriffen werden soll, als Pfad an.

Benutzeranmeldung Geben Sie den Benutzernamen, wie vom Server-Administrator vergeben, an.

Kennwort Geben Sie bei einem kennwortgeschützten Server das Kennwort ein.

Wiederholungen Geben Sie an, wie oft versucht werden soll, eine Verbindung mit dem Server herzustellen, wenn die ersten Versuche fehlschlagen.

Lokale Datei in den Papierkorb verschieben Löscht die lokale Kopie der exportierten Datei, nachdem sie auf den FTP-Server geladen wurde.

Testen Überprüft die Verbindung mit dem FTP-Server.

Protokolldetails Geben Sie an, ob eine Protokolldatei erstellt werden soll und welche Informationen sie enthalten soll (Fehler, Warnungen, Einstellungen und Frame-Renderzeit).

Wissenswertes zu XMP-Metadaten

Metadaten sind beschreibende Informationen, die von einem Computer durchsucht und verarbeitet werden können. Mit eXtensible Metadata Platform (XMP) von Adobe können Sie in eine Datei Metadaten einbetten, um Informationen zum Dateiinhalt bereitzustellen. Anwendungen, die XMP unterstützen, können diese Informationen lesen, bearbeiten und über verschiedene Datenbanken, Dateiformate und Plattformen austauschen. Einige Adobe-Programme, wie z. B. Adobe Bridge, nutzen oder schreiben XMP-Information.

Sie können XMP-Metadaten zum Einbetten in eine mit Adobe Media Encoder zu exportierende Datei angeben, wenn Sie das MPEG-1- oder MPEG-2-Format auswählen.

Optionen vor dem Rendern

In der Regel empfiehlt es sich, bestimmte Verarbeitungsoptionen (z. B. das Zusammenfügen von Halbbildern oder Beschneiden) auf eine exportierte Datei anzuwenden, bevor sie in einem bestimmten Format kodiert wird. Dadurch lässt sich die Entstehung visueller Artefakte vermeiden, die häufig beim Durchführen der gleichen Aufgaben nach dem

Kodieren entstehen. Die Beschneidungsoptionen, die Sie im Quellfenster angeben, und die Zusammenfügungsoption, die Sie im Ausgabefenster des Einstellungendialogfelds festlegen, werden vor dem Kodieren angewendet (und daher auch als *Prä-Kodierungsoptionen* bezeichnet).

Hinweis: Sie können über die Registerkarte „Filter“ auf den Filter für die Störungsverringerung (ebenfalls eine Prä-Kodierungsaufgabe) zugreifen.

So führen Sie Halbbilder des Originals vor dem Kodieren zusammen

- ❖ Wählen Sie im Ausgabefenster des Dialogfelds „Exporteinstellungen“ die Option „Zusammenfügen“.

So beschneiden Sie das Original vor dem Kodieren

- 1 Klicken Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ auf die Registerkarte „Quelle“, um das Quellfenster zu aktivieren.
- 2 Wählen Sie „Beschneiden“ und wählen Sie eine der folgenden Methoden aus:
 - Um das Bild interaktiv zu beschneiden, ziehen Sie die Seiten- oder Eckgriffe des Bildrahmens.
 - Um das Bild durch Angabe von Werten zu beschneiden, geben Sie unter „Links“, „Oben“, „Rechts“ und „Unten“ Werte in Pixeln ein.
 - Um die Proportionen des beschnittenen Bildes zu beschränken, wählen Sie eine Option aus dem Menü „Zuschneideproportionen“.
- 3 Klicken Sie auf die Registerkarte „Ausgabe“, um eine Vorschau des beschnittenen Bildes anzuzeigen.
- 4 Wählen Sie „Größe durch Skalieren anpassen“, um zu vermeiden, dass beim Beschneiden schwarze Bereiche entstehen.

Hinweis: Wenn Sie das Video dann kodieren, stellen Sie sicher, dass die Werte für Breite und Höhe im Encoder so definiert sind, dass sie mit diesen Einstellungen übereinstimmen. Die kleinste Größe, auf die Sie ein Bild zuschneiden können, ist 40 x 40 Pixel.

Exportieren für die Online-Bearbeitung und Zusammenarbeit

Exportieren einer EDL

Mit Adobe Premiere Pro können Sie eine Bearbeitungsliste (EDL, Edit Decision List) im CMX3600-Format exportieren. Dieses Format ist das am häufigsten verwendete und stabilste EDL-Format.

Wenn Sie ein Adobe Premiere Pro-Projekt einrichten, von dem Sie eine Bearbeitungsliste (EDL) exportieren, müssen Sie die folgenden Kriterien erfüllen:

- Das Projekt sollte nicht mehr als eine Videospur, zwei Stereoaudiospuren und keine verschachtelten Sequenzen enthalten. Die meisten Standardüberblendungen, Standbilder und Änderungen an der Clip-Geschwindigkeit sind gut mit EDL vereinbar.
- Nehmen Sie das Originalmaterial mit dem richtigen Timecode auf und protokollieren Sie es.
- Die Aufnahmekarte muss über eine Gerätesteuerung verfügen, die Timecode verwendet.
- Videobänder müssen eindeutige Nummern besitzen und vor der Aufnahme eines Videos mit Timecode formatiert werden.

So exportieren Sie ein Adobe Premiere Pro-Projekt als Bearbeitungsliste (EDL)

- 1 Öffnen oder speichern Sie das zu exportierende Projekt als EDL.
- 2 Stellen Sie sicher, dass das Projektfenster aktiv ist, und wählen Sie „Projekt“ > „Projekt exportieren als EDL“.
- 3 Geben Sie einen Speicherort und einen Namen für die EDL-Datei an und klicken Sie auf „Speichern“.
- 4 Wählen Sie im Dialogfeld „EDL-Export“ eine zu exportierende Sequenz aus. Geben Sie an, welche Video- und Audiospuren exportiert werden sollen. Es können eine Videospur und maximal vier Audiokanäle exportiert werden.

5 Klicken Sie auf „OK“.

AAF-Export

Bei AAF (Advanced Authoring Format) handelt es sich um ein Multimedia-Dateiformat für den Austausch digitaler Medien und Metadaten zwischen Plattformen, Systemen und Anwendungen. Bearbeitungsprogramme, die AAF unterstützen, z. B. die Avid Xpress-Produktfamilie (kurz „Avid Xpress“), lesen und schreiben Daten in AAF-Dateien in dem Maße, in dem sie das Format unterstützen. AAF ist ein verbreiteter Dateiaustauschstandard für die Videobearbeitung.

Adobe Premiere Pro verfügt über einen Befehl für den Export von AAF-Projektdateien, die Clip-, Sequenz- und Bearbeitungsdaten enthalten.

Beachten Sie Folgendes, um sicherzustellen, dass das zu exportierende Projekt den allgemeinen AAF-Spezifikationen entspricht und mit Avid Xpress kompatibel ist:

- Die von Adobe Premiere Pro exportierten AAF-Dateien müssen mit der Avid Xpress-Bearbeitungsproduktfamilie (Avid Xpress DV, Avid Xpress Pro und Avid Xpress Pro HD) kompatibel sein und dürfen nicht mit anderen AAF-Importprogrammen getestet worden sein.
- Überblendungen befinden sich nur zwischen zwei Clips und nicht neben einem Anfangs- oder Endclip. Jeder Clip muss mindestens über die Länge der Überblendung verfügen.
- Wenn ein Clip sowohl am In- als auch am Out-Point eine Überblendung hat, sollte dieser Clip mindestens die Länge besitzen, die beide Überblendungen zusammen aufweisen.
- Beim Benennen von Clips und Sequenzen in Adobe Premiere Pro sollten keine Sonderzeichen, Zeichen mit Akzenten oder Zeichen verwendet werden, die Einfluss auf die Analyse der XML-Datei haben. Vermeiden Sie folgende Zeichen: /, >, <, * und ü.
- AAF-Dateien, die von Adobe Premiere Pro exportiert und in Avid Xpress importiert werden, werden nicht automatisch mit dem Original-Filmmaterial verknüpft. Verwenden Sie in Avid Xpress daher die Option für den ausschließlich offline durchzuführenden Batchimport, um die Verknüpfung zum Filmmaterial herzustellen.

So exportieren Sie eine Datei im AAF-Format

- 1 Wählen Sie „Projekt“ und anschließend die Option zum Exportieren in AAF.
- 2 Wenn Sie zum Speichern des Projekts aufgefordert werden, klicken Sie auf „Weiter“, um es zu speichern und mit dem Export fortzufahren.
- 3 Geben Sie einen Namen und Speicherort für die Datei an und klicken Sie auf „Speichern“.

Das AAF-Plug-In

Das Plug-In für den AAF-Export konvertiert Adobe Premiere Pro-Projekte wie folgt:

Nur Mono/Stereo-Audio- und -Videodaten schneiden Das Plug-In unterstützt vollständig diese Elemente eines Projekts. Das Plug-In konvertiert nicht Tonschwenk, Audioverstärkung, Pegeländerungen und 5.1 Audio. In der Avid Xpress-Sequenz werden Stereo-Audiokanäle in zwei Spuren geteilt.

Clip-Geschwindigkeit Das Plug-In konvertiert Änderungen an der Videoclip-Geschwindigkeit (langsam, schnell und umgekehrte Wiedergabe) in den Bewegungseffekt von Avid Xpress, der als einziger unterstützt wird. Die Clip-Geschwindigkeit verschachtelter Sequenzen wird ebenfalls konvertiert. Avid Xpress bietet für Audiodaten keine Entsprechung zum Bewegungseffekt. Wenn durch die Änderung der Geschwindigkeit der Audioclip länger als das Originalmaterial wird, verlängert das Plug-In ausgehend von der Startzeit den Audioclip auf die Länge des verbleibenden Originalmaterials und verwendet Lückenfüller, um die Lücken zu schließen. Diese Sequenzabschnitte können im Avid-Bearbeitungssystem manuell fixiert werden.

Im Batch aufgenommene oder erneut digitalisierte Dateien Das Plug-In behält den von der AAF-Datei definierten Bandnamen bei. Verwenden Sie die Batchaufnahme in Avid Xpress, um das Material vom Band erneut aufzunehmen.

Filmmaterial mit verschiedenen Maßen Das Plug-In exportiert das Projekt mit der vollen Auflösung. Beim Import wird das gesamte Filmmaterial jedoch auf die im AVID-Projekt festgelegte Auflösung skaliert.

Verschachtelte Sequenzen Das Plug-In fasst die verschachtelten Sequenzen rekursiv zu einer Mastersequenz zusammen (da Avid Xpress nicht die Verknüpfung mit verschachtelten Sequenzen unterstützt). In der AAF-Datei besteht daher keine Verknüpfung zwischen der Mastersequenz und den verschachtelten Sequenzen.

Titel Das Plug-In konvertiert Titel in Offline-Medien in Avid Xpress.

Ablagenhierarchie Avid Xpress legt alle Elemente in einer einzelnen Ablage ab. Wenn ein Projekt mehrere Ablagen besitzt, werden diese zu einer Ablage zusammengefasst.

Grafikdateien Das Plug-In speichert einen Verweis auf alle Originaldateien, allerdings sind nur die von Avid Xpress unterstützten Formate mit Avid Xpress kompatibel. (Weitere Informationen über unterstützte Grafikdateiformate erhalten Sie in der Dokumentation zu Avid Xpress.)

Projektelemente Das Plug-In konvertiert synthetische Clips wie Balken und Ton, Schwarzstreifen, Farbfläche und Allgemeiner Filmvorspann in Offline-Medien in XDV.

Sequenz- und Clipmarken Das Plug-In konvertiert alle Sequenzmarken, mit Ausnahme von In- und Out-Marken, im Locator auf der Timecode-Spur (TC1) in Avid Xpress. Die Felder „Kapitel“, „URL“ und „Frameziel“ werden nicht konvertiert, da es in Avid Xpress keine Entsprechungen gibt. Das Plug-In konvertiert die Clipmarken in Segmentmarken in Avid Xpress.

Hinweis: Das AAF-Export-Plug-In ignoriert Marken, die sich außerhalb der Sequenz befinden.

Position der Marke für die aktuelle Zeit Die Marke für die aktuelle Zeit behält in der exportierten Datei ihre ursprüngliche Position bei, sofern diese sich innerhalb der Dauer der Sequenz befindet. Andernfalls platziert das Plug-In die Marke für die aktuelle Zeit am Ende der Avid Xpress-Sequenz.

Gruppierte Clips Beim Importieren wird die Gruppierung von Clips aufgehoben und die Clips werden separat verarbeitet.

Überblendungen und Effekte Überblendungen und Effekte, die von Adobe Premiere Pro in das AAF-Format exportiert werden, werden in Avid Xpress eindeutig identifiziert. Eine Tabelle mit unterstützten Überblendungen und Effekten finden Sie auf der Website von Adobe.

Projektmanager

Der Projektmanager von Adobe Premiere Pro erleichtert mittels zwei Funktionen die Umsetzung eines effizienten Arbeitsablaufs: Der Speicherplatzbedarf des Projekts wird reduziert und die mit dem Projekt verbundenen Dateien werden konsolidiert.

Der Projektmanager erzeugt zum Reduzieren der Projektgröße eine neue Version, das *zugeschnittene Projekt*. In dem zugeschnittenen Projekt wurden Dateiverweise so modifiziert, dass das Projekt nur auf die in der Sequenz verwendeten Teile des Filmmaterials verweist. Sie können dabei festlegen, dass der Projektmanager die relevanten Teile der Originalmediendateien kopiert und diese als Quelldateien des zugeschnittenen Projekts verwendet. Andernfalls werden die Filmmaterialteile im zugeschnittenen Projekt als offline aufgelistet, so dass Sie diese vom Videoband aufnehmen können. (Die zweite Methode eignet sich für einen Offline/Online-Bearbeitungsablauf, bei dem minderwertiges Filmmaterial für die Bearbeitung beim Export durch hochwertiges Filmmaterial ersetzt wird.) Bei beiden Methoden wird der benötigte Speicherplatz reduziert, indem nur die zum Erstellen und Exportieren der Sequenzen im Projekt erforderlichen Medien verwendet werden. Die Originalmedien können Sie entweder archivieren oder löschen.

Weiterhin unterstützt Sie der Projektmanager beim Konsolidieren oder *Zusammenstellen* eines Projekts. Beim Zusammenstellen von Dateien werden das aktuelle Projekt und alle zugehörigen Mediendateien an eine Position kopiert. Verwenden Sie diese Funktion, um die Originalmediendateien eines Projekts zusammenzustellen, wenn diese an verschiedenen Orten gespeichert sind, und um ein Projekt für die Freigabe oder Archivierung vorzubereiten.

Beachten Sie Folgendes, wenn Sie ein zugeschnittenes Projekt und Originaldateien erstellen. Der Projektmanager kopiert nur die Teile des Originalfilmmaterials, die in den Sequenzen verwendet wurden. Sie können jedoch die Anzahl weiterer Frames oder *Zusatzframes* angeben, die dem neuen Filmmaterial hinzugefügt werden, so dass auch in dem zugeschnittenen Projekt noch kleinere Anpassungen möglich sind. Beim neuen Filmmaterial werden der Timecode sowie die Bandnummer des Original-Filmmaterials beibehalten. Wenn ein oder mehrere Clipkopien dieselben Frames wie andere Clipkopien verwenden, erstellt der Projektmanager eine Filmmaterialdatei, die nur diese gemeinsam genutzten Frames beinhaltet.

Zudem kopiert der Projektmanager die im Originalprojekt verwendeten Standbildsequenzen. Standbilder, Titel, Offlineclips und erzeugtes Filmmaterial, wie z. B. Farbbalken und Filmvorspann, werden ebenfalls beibehalten und nicht zugeschnitten.

Sie können beim Zuschneiden oder Zusammenstellen eines Projekts festlegen, ob das neue Projekt einige der nicht verwendeten Clips aus dem Originalprojekt beibehält.

Hinweis: Der Projektmanager behält alle Effekt-Keyframes und Clipmarken bei, die sich außerhalb der In- bzw. Out-Points eines zugeschnittenen Clips befinden.

So schneiden Sie ein Projekt zu oder kopieren es



Zur Sicherung und Archivierung Ihres Filmmaterials sollten Sie die einschließenden Optionen verwenden.

1 Stellen Sie sicher, dass das Projektfenster aktiv ist, und wählen Sie „Projekt“ > „Projektmanager“.

2 Wählen Sie im Projektmanagerfenster eine der folgenden Optionen aus:

Neues zugeschnittenes Projekt erstellen Erstellt eine neue Version des aktuellen Projekts, die nur auf das in den Sequenzen verwendete Filmmaterial verweist.

Dateien sammeln und in neues Verzeichnis kopieren Kopiert und konsolidiert das in dem Projekt verwendete Filmmaterial.

3 Wählen Sie die folgenden Optionen (falls verfügbar) aus:

Hinweis: Die verfügbaren Optionen hängen von der Auswahl in Schritt 2 ab, d. h. ob Sie das Projekt zuschneiden oder ob Sie die Projektdateien zusammenstellen und kopieren.

Nicht verwendete Clips ausschließen Gibt an, dass der Projektmanager Medien, die nicht im Originalprojekt verwendet wurden, nicht einschließt oder kopiert.

Offline erstellen Legt fest, dass der Projektmanager das Filmmaterial als offline kennzeichnet, das Sie zu einem späteren Zeitpunkt neu aufnehmen können. Wenn diese Option ausgewählt wird, behält der Projektmanager den Bandnamen des Original-Filmmaterials und den Timecode bei, um eine Aufnahme mit Hilfe von Batchlisten zu vereinfachen. Diese Option ist insbesondere dann nützlich, wenn Sie für das Originalprojekt eine geringe Auflösung gewählt haben oder ein Projekt archivieren. Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn die Option „Neues zugeschnittenes Projekt erstellen“ ausgewählt ist.

Hinweis: Wenn Sie Filmmaterial mit Hilfe von Offlineclips eines zugeschnittenen Projekts erneut aufnehmen, werden die Originalclips, deren Einstellungen nicht mit den aktuellen Projekteinstellungen übereinstimmen, mit ihren ursprünglichen Einstellungen erneut aufgenommen. Um dieses Verhalten zu ändern, klicken Sie im Dialogfeld „Batchaufnahme“ auf die Option „Clipseinstellungen übergehen“ und geben die gewünschten Einstellungen für alle aufgenommenen Clips an. Diese Option wird jedoch nur selten für das Aufnehmen von DV-Filmmaterial verwendet.

Handles einschließen Gibt die Anzahl der Frames an, die vor dem In- und nach dem Out-Point eines jeden zugeschnittenen Clips beibehalten werden sollen. Ein Wert von 30 bedeutet beispielsweise, dass 30 Frames vor dem In-Point und 30 Frames hinter dem Out-Point beibehalten werden. Handles dienen als Zusatzframes, die es ermöglichen, später kleine Anpassungen an den Änderungen im neuen Projekt vorzunehmen.

Vorschaudateien einschließen Legt fest, dass die im Originalprojekt gerenderten Effekte im neuen Projekt gerendert bleiben. Wenn diese Option nicht ausgewählt ist, belegt das neue Projekt zwar weniger Speicherplatz, doch die Effekte sind nicht gerendert. Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn die Option „Dateien sammeln und in neues Verzeichnis kopieren“ ausgewählt ist.

Dateien zur Audio-Angleichung einschließen Stellt sicher, dass die im Originalprojekt angeglichenen Audiodaten auch im neuen Projekt angeglichen sind. Wenn diese Option nicht ausgewählt ist, belegt das neue Projekt zwar weniger Speicherplatz, doch Adobe Premiere Pro gleicht die Audiodaten wieder an, sobald das Projekt geöffnet wird. Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn die Option „Dateien sammeln und in neues Verzeichnis kopieren“ ausgewählt ist.

Mediendateinamen an Clipnamen anpassen Benennt die kopierten Filmmaterial-Dateien mit den Namen der aufgenommenen Clips um. Wählen Sie diese Option, wenn Sie die aufgenommenen Clips innerhalb des Projektfensters umbenennen und die kopierten Filmmaterial-Dateien dieselben Namen besitzen sollen. (Importierte aufgenommene

Dateien, insbesondere die Dateien, die mit Hilfe der Funktion „Szene suchen“ aufgenommen wurden, verfügen u. U. nicht über aussagekräftige Namen, daher ist eine Umbenennung dieser Dateien im Projektfenster empfehlenswert.) Mit dieser Option wird sichergestellt, dass der Dateiname des aufgenommenen Filmmaterials so geändert wird, dass er den neuen Namen im Projektfenster widerspiegelt, wodurch die Organisation der Filmmaterial-Dateien erheblich vereinfacht wird.

Hinweis: Wenn Sie aufgenommene Clips umbenennen und dann die Option „Offline erstellen“ auswählen, behält das anschließend kopierte Projekt den ursprünglichen Dateinamen bei und zeigt diesen an.

Projektziel Gibt an, wo der Projektmanager die ausgewählten Dateien speichert. Klicken Sie auf „Durchsuchen“, um zu einem anderen Speicherort als dem Standardort zu navigieren. Beim Erstellen eines zugeschnittenen Projekts erzeugt der Projektmanager einen Ordner namens „Zugeschnitten_[Projektname]“, in dem das zugeschnittene Projekt und die anderen angegebenen Dateien (z. B. zugeschnittene Filmdateien) gespeichert werden. Beim Kopieren eines Projekts erzeugt der Projektmanager einen Ordner namens „Kopiert_[Projektname]“, in den das Projekt, die Filmdateien und andere angegebene Dateien kopiert werden.

Hinweis: Wenn ein Ordner mit dem gleichen Namen wie das zugeschnittene Projekt bereits existiert, hängt der Projektmanager eine Nummer an den Namen an. So können beispielsweise identische Namen von Nachfolgeprojekten um die folgenden Nummern erweitert werden: „_001, _002, _003, _004 usw,...“.

Speicherplatz Zeigt einen Vergleich zwischen der Größe der Dateien des aktuellen Projekts und der geschätzten Größe der zugeschnittenen bzw. kopierten Dateien an. Klicken Sie auf „Berechnen“, um die Schätzung zu aktualisieren.

Clip Notes

Mit der Clip Notes-Funktion von Adobe Premiere Pro lässt sich der Arbeitsablauf straffen und die Zusammenarbeit verbessern, indem Feedback von Kunden und Kollegen einfacher übermittelt werden kann. Mit der Clip Notes-Funktion wird eine PDF-Datei (Portable Document Format) exportiert, die eine gerenderte Sequenz (entweder als eingebettete Datei oder als Streaming-Datei von einem Server) enthält und die Sie an eine beliebige Anzahl von Überprüfern per E-Mail versenden können. Der Überprüfer kann die PDF-Datei öffnen, den Film abspielen und seine Kommentare direkt in die PDF-Datei eingeben. Kommentare werden automatisch mit dem Timecode in der Sequenz verknüpft. Der Überprüfer exportiert die Kommentare anschließend und sendet sie per E-Mail zurück. Beim Importieren der Kommentare in Adobe Premiere Pro werden diese im Kommentarfeld der Marken im Schnittfenster angezeigt.

Um eine mit der Clip Notes-Funktion erstellte PDF-Datei anzuzeigen, muss der Überprüfer über Adobe Acrobat Standard, Acrobat Professional oder Adobe Reader (ab Version 7.0) verfügen. Adobe Reader kann kostenlos von der Adobe-Website heruntergeladen werden.

Eine Übung zu Clip Notes finden Sie auf der CD mit dem Gesamtübungsvideo (Total Training Video Workshop) von Adobe Premiere Pro.

Hinweis: Ändern Sie die überprüfte Sequenz erst, wenn Sie alle zugehörigen Clip Notes-Kommentare importiert haben. Wenn Sie die Sequenz nach dem Export einer Clip Notes PDF-Datei, jedoch vor dem Import der vollständigen Kommentare bearbeiten, werden die Kommentare nicht an der richtigen Position in der Sequenz angezeigt.

So exportieren Sie eine Clip Notes-PDF

1 Wählen Sie im Schnittfenster eine Sequenz und anschließend „Sequenz“ > „Export für Clip Notes“.

2 Legen Sie im Exporteinstellungsbereich die folgenden Optionen fest:

Format Legen Sie fest, ob eine QuickTime- oder Windows Media-Datei erstellt werden soll.

Bereich Geben Sie an, ob Sie die gesamte Sequenz oder nur den Framebereich unter der Arbeitsbereichsleiste exportieren möchten.

Vorgabe Wählen Sie eine Vorgabe mit niedriger, mittlerer oder höherer Qualität aus.

3 Wählen Sie unter „PDF-Einstellungen“ eine der folgenden Video-Optionen:

Video einbetten Bettet die gerenderte Sequenz in die PDF-Datei ein, zumeist zur Weiterleitung an Überprüfer per E-Mail.

Video streamen Sendet die gerenderte Sequenz an einen Netzwerkserver mit einer Verknüpfung zu der PDF-Datei, anstatt diese in die PDF einzubetten. Sie müssen die gerenderte Sequenz entweder manuell oder über die FTP-Optionen von Clip

Notes in den Server laden. (Sie selbst und die Überprüfer müssen über Zugriff auf einen FTP-Server verfügen, der gleichzeitig ein Webserver ist.)

Hinweis: Durch das Einbetten der Videodateien entstehen größere PDF-Dateien, wobei jedoch sichergestellt wird, dass der Überprüfer die Datei unabhängig vom Serverzugriff anzeigen kann. Durch Streaming erhalten Sie eine kleinere PDF-Datei, wobei jedoch erforderlich ist, dass der Überprüfer auf den Server mit dem Video zugreifen kann.

4 Legen Sie die folgenden Optionen wie gewünscht fest:

PDF-Kennwort Der Überprüfer muss zum Öffnen der PDF-Datei ein Kennwort eingeben.

Anweisungen Fügen Sie spezifische Anweisungen an den Überprüfer zusätzlich zu den allgemeinen Anweisungen in diesem Feld hinzu. Die Anweisungen werden angezeigt, wenn der Überprüfer die Clip Notes PDF-Datei öffnet.

Kommentare zurücksenden an Gibt eine E-Mail-Adresse an, an die die Kommentare der Überprüfer gesendet werden, wenn diese ihre Kommentare exportieren. (Siehe „So erstellen Sie Clip Notes-Kommentare“ auf Seite 394.)

5 Wenn Sie in Schritt 3 „Video streamen“ wählen, legen Sie folgende Optionen fest:

Streaming-Einstellungen Gibt die URL an, unter der die Videodatei (QuickTime oder Windows Media) gespeichert wird.

URL später bestätigen Ermöglicht Ihnen, eine URL für den Server zu einem späteren Zeitpunkt anzugeben oder zu bestätigen. Sie werden zur Eingabe einer gültigen URL aufgefordert, bevor Sie die Clip Notes-PDF erstellen.


Datei über FTP an Server senden Aktivieren Sie diese Option und legen Sie Einstellungen zum Laden der gerenderten Datei auf einen Server mittels FTP (File Transfer Protocol) fest. Wenden Sie sich gegebenenfalls an den Netzwerk-Administrator, um die richtigen Einstellungen zu erhalten.

6 Klicken Sie auf „OK“, um eine PDF-Datei für Clip Notes-Kommentare zu exportieren.

So erstellen Sie Clip Notes-Kommentare


1 Öffnen Sie ein Clip Notes PDF-Dokument in Adobe Acrobat Standard, Acrobat Professional oder Adobe Reader (Version 7.0 oder höher). Geben Sie im Dialogfeld für die Verwaltung der Sicherheit von Multimediaminhalten Einstellungen an.

2 Geben Sie an der Eingabeaufforderung ein Kennwort ein und klicken Sie dann auf „OK“. Lesen Sie die Anweisungen im entsprechenden Dialogfeld und klicken Sie auf „OK“.

Hinweis: Sie können die Anweisungen jederzeit wieder öffnen, indem Sie auf die Schaltfläche zum Anzeigen der Anweisungen  klicken.





3 Geben Sie Ihren Namen als Überprüfername ein. Ihre Kommentare werden so gekennzeichnet und von den Kommentaren anderer Überprüfer abgegrenzt, die der Bearbeiter in die Sequenz importiert. (Siehe „So importieren Sie Clip Notes-Kommentare“ auf Seite 395.)

4 Spulen Sie das Video mit den Wiedergabe-Steuerelementen zu dem Frame, den Sie kommentieren möchten, und führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche zum Hinzufügen eines Kommentars  und geben Sie den Kommentar ein.
- Klicken Sie auf die Pauseschaltfläche und geben Sie den Kommentar ein.

Clip Notes fügt vor dem Kommentar automatisch den Namen der aktuellen Überprüfung und den Timecode ein. Sie können eigene Kommentare zum gleichen Frame wie andere Überprüfer hinzufügen.

5 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um anhand des Namens zu einem Kommentar zu spulen, geben Sie diesen in das Menü „Gehe zu“ ein.
- Um zum vorherigen Kommentar zu spulen, klicken Sie auf die Schaltfläche zum Aufrufen des letzten Kommentars .
- Um zum nächsten Kommentar zu spulen, klicken Sie auf die Schaltfläche zum Aufrufen des nächsten Kommentars .
- Klicken Sie zum Speichern der Kommentare auf die Schaltfläche zum Speichern des Kommentars .
- Sie ändern einen Kommentar, indem Sie zu diesem spulen und den Text in dem Feld bearbeiten.
- Sie löschen einen Kommentar, indem Sie zu diesem spulen und auf die Schaltfläche zum Löschen eines Kommentars  klicken.

- 6** Klicken Sie nach dem Hinzufügen aller Kommentare auf die Schaltfläche „Exportieren“.
- 7** Geben Sie den Namen und den Speicherort der Datei an und klicken Sie auf „Speichern“. Die Datei hat die Erweiterung XFDF.
- 8** Bearbeiten und senden Sie die E-Mail mit der Clip Notes-Kommentardatei im Anhang, wenn Ihr E-Mail-Client (z. B. Microsoft Outlook) Sie dazu auffordert. Der E-Mail-Client zeigt eine Eingabeaufforderung an, wenn der Benutzer beim Erstellen der Clip Notes PDF-Datei unter „Kommentare zurücksenden an“ eine E-Mail-Adresse angegeben hat.

So importieren Sie Clip Notes-Kommentare

Importierte Clip Notes-Kommentare werden als Sequenzmarken angezeigt. Wenn Sie mehr als eine Clip Notes PDF-Datei importieren, werden Kommentare zu dem gleichen Frame in einer einzelnen Marke angezeigt, wobei jeder nachfolgende Kommentar in einer neuen Zeile des Dialogfelds „Marke“ beginnt.

- 1** Wählen Sie im Schnittfenster eine Sequenz und anschließend „Sequenz“ > „Clip Notes-Kommentare importieren“.
- 2** Klicken Sie auf die zu importierende Datei mit Kommentaren und klicken Sie dann auf „Öffnen“. Jeder Kommentar wird in der Zeitleiste der zugehörigen Sequenz als Marke hinzugefügt. Doppelklicken Sie auf eine Sequenzmarke, um den Kommentar anzuzeigen. (Siehe „Wissenswertes über Marken“ auf Seite 138.)

Hinweis: Die Clip Notes-Dateien in haben die Dateierweiterung „.xfdf“.

Kapitel 17: DVDs erstellen

Übersicht über die DVD-Erstellung

DVDs erstellen

Sie können eine Sequenz direkt aus Adobe Premiere Pro auf DVD brennen oder kodierte Dateien in einem Ordner oder als ISO-Bild speichern, die Sie dann später mit einer anderen DVD-Brennsoftware brennen können. Sie können automatisch abspielbare oder menübasierte DVDs erstellen. In Adobe Premiere Pro sind zahlreiche DVD-Menüvorlagen enthalten, die Sie zur Erstellung einer DVD übernehmen oder anpassen können. Adobe Premiere Pro erstellt DVDs, die mit dem DVD-Videoformat kompatibel sind. Daten- oder Audio-DVDs können nicht erstellt werden.

Wenn Sie eine DVD mit Adobe Encore DVD erstellen, können Sie eine Sequenz als AVI oder MPEG-2 exportieren. Sie können eine Sequenz mit Sequenzmarken exportieren. Diese werden von Adobe Encore DVD als Kapitelmarken erkannt. (Siehe „So fügen Sie Sequenzmarken für Kommentare, Kapitel und Verknüpfungen hinzu“ auf Seite 140.)

Hinweis: DVD-Marken von Adobe Premiere Pro werden von Adobe Encore DVD nicht erkannt.

DVD-Arten

Sie können in Adobe Premiere Pro automatisch abspielbare DVDs ohne Menüs oder menübasierte DVDs mit Navigationsoptionen für Ihre Betrachter erstellen.

Automatisch abspielbare DVD Wird abgespielt, wenn die DVD in einen DVD-Player eingelegt wird. Automatisch abspielbare DVDs sind am besten für Kurzfilme oder Filme geeignet, die in einer Endlosschleife abgespielt werden sollen. Automatisch abspielbare DVDs enthalten keinerlei Menüs. Sie können automatisch abspielbaren DVDs DVD-Marken hinzufügen. So können Ihre Betrachter anhand der Vorwärts- und Rückwärtstasten auf der Fernbedienung eines DVD-Players im Film vor- und zurückspringen.

Menübasierte DVD mit Untermenü zur Szenenauswahl Zeigt ein Untermenü mit Szenen an, die Sie mit Marken festlegen. Diese DVDs sind am besten für lange Filme geeignet, die von Anfang bis Ende wiedergegeben werden können, jedoch auch Szenen enthalten, auf die von einem Untermenü aus zugegriffen werden kann. Im Hauptmenü können Sie den Film direkt wiedergeben oder das Untermenü zur Szenenauswahl öffnen.

Menübasierte DVD mit Filmauswahl Unterteilt eine Sequenz in separate Filme, die vom Hauptmenü aus aufrufbar sind. Mit dem DVD-Hauptmenü und Stoppmarken können Sie eine Sequenz in einzelne Filme aufteilen. Nach Erstellen der DVD entspricht jeder Film der Filmwiedergabe- oder Hauptschaltfläche im Hauptmenü. Außerdem können Sie Szenemarken hinzufügen, damit die Betrachter ein Untermenü für die Szenenauswahl erhalten. Das Untermenü für die Szenenauswahl gehört zur gesamten Sequenz - Sie können einzelne Filme in Ihrer Sequenz nicht in separate Szenemenüs aufteilen.

DVD-Erstellung

Adobe Premiere Pro kann eine einzelne Sequenz auf DVD brennen, und jede Sequenz Ihres Projekts kann auf eine separate DVD gebrannt werden. Fügen Sie Inhalte hinzu, die auf DVD in einer Sequenz enthalten sein sollen. Führen Sie nach Vorbereitung der Sequenz folgende grundlegende Schritte aus:

1. Fügen Sie Szene-, Hauptmenü- und Stoppmarken hinzu

Adobe Premiere Pro erstellt DVD-Menüs dynamisch anhand der in der Sequenz platzierten DVD-Marken. DVD-Marken unterscheiden sich von Sequenzmarken. Die Anwendung aus dem Schnittfenster ist jedoch ähnlich. (Siehe „Wissenswertes über DVD-Marken“ auf Seite 397.)

Wenn Sie eine automatisch abspielbare DVD erstellen, können Sie Szenemarken hinzufügen, so dass der Betrachter mit der Fernbedienung des DVD-Players von Szene zu Szene schalten kann.

2. Wählen Sie eine Menüvorlage aus

Bei den Vorlagen in Adobe Premiere Pro handelt es sich um vordefinierte Menüs, die ganz unterschiedlich gestaltet sind. Schaltflächen in den Vorlagen werden automatisch mit DVD-Marken in der Sequenz verknüpft. Adobe Premiere Pro erstellt nach Bedarf zusätzliche Untermenüs, mit denen alle DVD-Marken in einer Sequenz untergebracht werden können. Sie wählen eine Vorlage aus dem DVD-Layoutfenster. (Siehe „So wählen Sie eine DVD-Menüvorlage aus“ auf Seite 402.)

Automatisch abspielbare DVDs verfügen über keine Menüs, so dass Sie keine Vorlage wählen müssen.

3. Passen Sie die Menüvorlage an

Bearbeiten Sie Titel, ändern Sie Grafiken oder fügen Sie Video für Hintergründe hinzu. Sie können auch Video in Schaltflächenminiaturen verwenden, indem Sie einen Abschnitt eines Clips festlegen, der in der Schaltfläche abgespielt werden soll. (Siehe „So bearbeiten Sie Menütext und -schaltflächen“ auf Seite 403 und „So passen Sie den Menühintergrund an“ auf Seite 404.)

4. Zeigen Sie eine Vorschau der DVD an

Überprüfen Sie die Funktionalität und die Gestaltung Ihrer DVD-Menüs im Vorschaufenster für die DVD. (Siehe „So zeigen Sie eine menübasierte DVD in einer Vorschau an“ auf Seite 406.)

5. Brennen Sie die DVD

Schließen Sie ein schreibfähiges DVD-Laufwerk an Ihren Computer an und brennen Sie den Inhalt der DVD auf eine Disc. Sie können die komprimierten Dateien zwecks Wiedergabe von einer Computerfestplatte in einem Ordner speichern. Sie können auch ein DVD-ISO-Bild speichern und es verteilen oder zu einem späteren Zeitpunkt mit einer anderen DVD-Brennsoftware brennen. (Siehe „So brennen Sie eine DVD oder speichern den Inhalt in einem DVD-Ordner oder einem ISO-Bild“ auf Seite 407.)

Vorbereiten von Inhalt für die Ausgabe auf DVD

Der DVD-Inhalt wird gemäß DVD-Spezifikationen komprimiert, damit er auf vielen verschiedenen Playern zuverlässig wiedergegeben werden kann. Wenn Sie Inhalte für ein DVD-Projekt vorbereiten, achten Sie auf die Framegröße und die Framerate, damit der Inhalt des Originalmaterials beim Transfer auf DVD erhalten bleibt.

Um optimale Ergebnisse zu erzielen, sollten Sie beim Aufnehmen die folgenden Spezifikationen einhalten:

Framegröße NTSC-Standard 720 x 480 oder PAL-Standard 720 x 576. Wenn die Framegröße Ihres Projekts von diesen Werten abweicht, wird sie von Adobe Premiere Pro automatisch skaliert.

Framerate 29,97 fps für NTSC bzw. 25 fps für PAL. Sämtliches Material in einem Projekt muss die gleiche Framerate aufweisen.

Seitenverhältnis 4:3 oder 16:9 (Widescreen).

Audio-Bittiefe 16 Bit.

Audio-Samplerate 48 kHz.

DVD-Marken

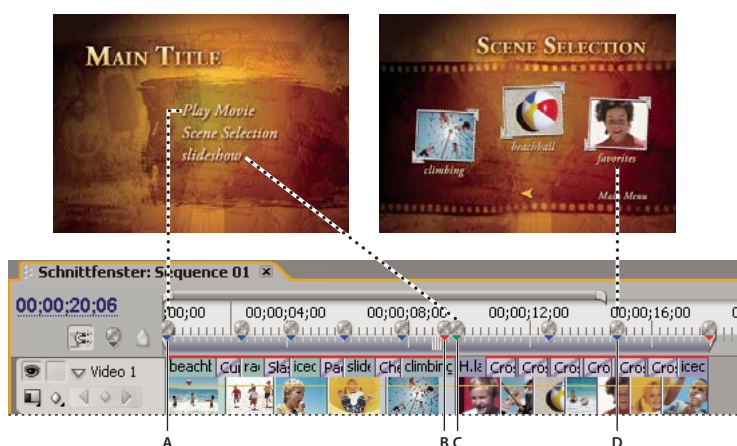
Wissenswertes über DVD-Marken

Der Typ von DVD-Marken, die einer Sequenz hinzugefügt werden, hängt davon ab, wie später auf das Video zugegriffen werden soll. Beachten Sie im Allgemeinen folgende Richtlinien:

- Verwenden Sie Hauptmenü-Marken (und Stoppsmarken), um ein Video in einzelne Filme zu unterteilen. Schaltflächen im Hauptmenü sind mit Hauptmenü-Marken verknüpft.

- Verwenden Sie Szenemarken (ohne Stoppsymbole), wenn der Film von Anfang bis Ende wiedergegeben werden soll, aber auch zu bestimmten Szenen im Film gesprungen werden soll. Szeneschaltflächen sind mit Szenemarken verknüpft und werden hintereinander (und nicht nach Film gruppiert) in Szenenuntermenüs angezeigt.
- Mit Stoppsymbole wird das Ende eines Films kenntlich gemacht. Wenn der DVD-Player eine Stoppsymbole erreicht, wird erneut das Hauptmenü angezeigt. Sobald einer Sequenz eine Stoppsymbole hinzugefügt wird, wird der Film im DVD-Player nicht mehr von Anfang bis Ende wiedergegeben. Daher werden Stoppsymbole im Allgemeinen nur dann hinzugefügt, wenn ein Video in einzelne Filme unterteilt wurde und die Clips in der Sequenz nicht von Anfang bis Ende wiedergegeben werden müssen.

Hinweis: Sie können sowohl Hauptmenü-Marken als auch Szenemarken in einem Film verwenden. Allerdings kehrt ein DVD-Player bei Erreichen einer Stoppsymbole zum Hauptmenü zurück, und nicht zu dem Menü, aus dem er aufgerufen wurde.



Beziehung zwischen DVD-Marken und den Menüvorlagen
A. Medienstart B. Stoppsymbole C. Hauptmenü-Markierung D. Szenemarkierung

Hauptmenü-Marken

Sie können eine Sequenz in einzelne Filme aufteilen, die als Schaltflächen im DVD-Hauptmenü angezeigt werden. Hauptmenü-Marken werden in die Sequenz gesetzt, um den Anfang jedes Films zu kennzeichnen, während mit DVD-Stoppsymbole das Ende eines Films kenntlich gemacht wird. Dem Menü wird eine Schaltfläche hinzugefügt, die jeder Hauptmenü-Markierung entspricht. Text im Namensfeld der Markierung wird zum Text auf der Schaltfläche. Falls das Hauptmenü nicht genügend Schaltflächen für Haupt-Menümarkierungen aufweist, dupliziert Adobe Premiere Pro das Hauptmenü und fügt eine Schaltfläche „Weiter“ im primären Hauptmenü hinzu. Befinden sich keine Hauptmenü-Marken in Ihrem Film, weist das Hauptmenü keine Filmschaltflächen auf.

Hinweis: Die Wiedergabeschaltfläche im Hauptmenü wird automatisch mit dem Anfangspunkt der Zeitleiste verknüpft, so dass dort keine Haupt-Menümarkierung gesetzt werden muss.



Es werden duplizierte Menüs erstellt, wenn Filme mehr Haupt-Menümarkierungen als Schaltflächen enthalten.
A. Die Schaltfläche „Weiter“ führt zum duplizierten Menü. B. Die Schaltfläche „Zurück“ zeigt erneut das Hauptmenü an.

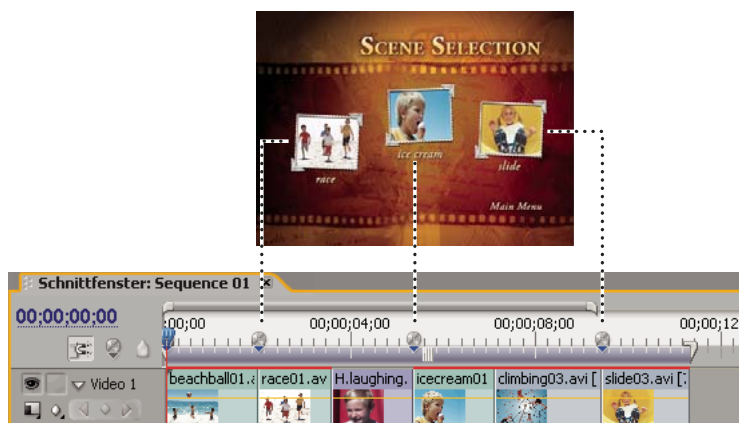
Siehe auch

„Wissenswertes über DVD-Marken“ auf Seite 397

„So fügen Sie Hauptmenü-Marken oder Szenemarken hinzu“ auf Seite 399

Szenemarken

Sie können DVD-Szenemarken sowohl automatisch als auch manuell an den gewünschten Positionen hinzufügen. Adobe Premiere Pro erstellt anhand der Szenemarken ein Untermenü der Szenen, auf das Sie über die Schaltfläche für die Szenenauswahl im DVD-Hauptmenü zugreifen können. Befinden sich keine Szenemarken in der Sequenz, entfallen die Schaltfläche und das Untermenü für Szenen.



Szenemarken sind direkt mit Schaltflächen im Untermenü für Szenen verknüpft.

Siehe auch

„Wissenswertes über DVD-Marken“ auf Seite 397

„So fügen Sie Hauptmenü-Marken oder Szenemarken hinzu“ auf Seite 399

So fügen Sie Hauptmenü-Marken oder Szenemarken hinzu


Beim manuellen Hinzufügen können Marken während des Setzens benannt werden. Die gewählten Namen werden für die Schaltflächenbezeichnungen im Haupt- bzw. Szenemenü übernommen.

In einigen Vorlagen umfassen die Menüschaltflächen Miniaturansichten des jeweils verknüpften Videos. Standardmäßig wird dabei der Frame angezeigt, an dem eine Marke gesetzt wurde. Dabei handelt es sich nicht immer um den am besten geeigneten Frame für eine Schaltfläche. Im Dialogfeld „DVD-Marke“ können Sie daher den in der Miniaturansicht angezeigten Frame ändern.

- 1 Verschieben Sie im Schnittfenster die Marke für die aktuelle Zeit an die Stelle, an der die Marke gesetzt werden soll.

Hinweis: Die Wiedergabeschaltfläche in jeder Hauptmenüvorlage wird automatisch mit dem Anfangspunkt der Zeitleiste verknüpft. Es braucht dort also keine Marke gesetzt zu werden, es sei denn, Sie möchten diese Stelle in das Szenemenü aufnehmen.

- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche „DVD-Marke festlegen“ .

 Zum schnellen Setzen einer Marke können Sie sie auch von der Schaltfläche „DVD-Marke festlegen“ an die gewünschte Stelle auf der Zeitleiste ziehen. Oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Zeitleiste und wählen Sie den Markentyp, den Sie an die aktuelle Zeit setzen möchten.

- 3 Geben Sie einen Namen für die Marke ein. Verwenden Sie kurze Namen, damit sie in das Menü passen, ohne andere Schaltflächen zu überlappen. (Sie können den Namen auch zu einem späteren Zeitpunkt ändern, nachdem die gewünschte Vorlage ausgewählt wurde.)

- 4 Wählen Sie im Menü „Markentyp“ den gewünschten Typ aus.

- 5 (Optional) Ziehen Sie den Timecode für die Miniaturansichtsverschiebung nach Bedarf, um das auf der Schaltfläche im Menü anzuzeigende Bild auszuwählen.

Wenn Sie beim Erstellen der DVD ein Menü mit Miniaturansichten wählen, wird in diesem Menü das ausgewählte Bild angezeigt. (Die Miniaturansicht wird ausschließlich für die Anzeige im Menü verwendet. Das mit der Schaltfläche verknüpfte Video beginnt stets an der Position der Marke.)



Ziehen des Timecodes für die Miniaturverschiebung

6 (Optional) Wählen Sie „Bewegungsmenü-Schaltfläche“, um Bewegungsschaltflächen zu erstellen, mit denen das Video in einer Menüschaltfläche abgespielt wird.

7 Klicken Sie auf „OK“. Adobe Premiere Pro fügte die Marke dem Schnittfenster hinzu. Hauptmenü-Marken werden grün und Szenemarken blau dargestellt.

So fügen Sie eine Stoppmarke hinzu

1 Verschieben Sie im Schnittfenster die Marke für die aktuelle Zeit an das Ende des Videos oder der Szene.

2 Klicken Sie auf die Schaltfläche „DVD-Marke festlegen“ .

3 Wählen Sie im Dialogfeld „DVD-Marke“ aus dem Menü „Markentyp“ die Option „Stoppmarke“ und klicken Sie dann auf „OK“.

Siehe auch

„Wissenswertes über DVD-Marken“ auf Seite 397

So fügen Sie einer Sequenz automatisch Szenemarken hinzu

Das beste Ergebnis wird beim automatischen Hinzufügen von Szenemarken erzielt, wenn es sich bei jeder Szene in Ihrem Film um einen eigenen Clip handelt und alle zu markierenden Clips sich auf Videospur 1 befinden. Wenn der Film aus mehreren, einander überlagernden Clips besteht, sollten Sie die Szenemarken manuell oder in festen Intervallen einfügen.

Automatisch gesetzte Szenemarken haben keine Namen, daher weisen die Schaltflächen im Untermenü für Szenen die gleichen Namen auf wie in der Vorlage. Um die Schaltflächen anzupassen, können Sie die Marken entweder nach dem Setzen benennen oder die Schaltflächen nach Auswahl der Vorlage umbenennen.

1 Klicken Sie in das Schnittfenster, um es zum aktiven Fenster zu machen.

2 Wählen Sie „Marke“ > „DVD-Marken automatisch erstellen“.

3 Wählen Sie im Dialogfeld „DVD-Szenemarken automatisch setzen“ aus, wie die Marken gesetzt werden sollen, und geben Sie ggf. einen Wert ein:

An jeder Szene Hiermit wird eine Szenemarke an jedem Bearbeitungspunkt (Schnittpunkt) zwischen Clips in Videospur 1 gesetzt.

Alle _ Minuten Platziert Szenemarken im angegebenen Intervall. (Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn der Film mehrere Minuten lang ist.)

Alle Marken Verteilt die von Ihnen angegebene Anzahl von Marken gleichmäßig auf alle Clips im Schnittfenster.

4 Wenn in der Sequenz DVD-Marken vorhanden sind, die Sie nicht mehr verwenden möchten, wählen Sie die Option „Vorhandene DVD-Marken löschen“ aus.

5 Klicken Sie auf „OK“.

Wenn Sie eine DVD-Marke lieber an eine andere Stelle verschieben möchten, können Sie sie auf der Zeitleiste ziehen. DVD-Marken sind nicht an das Video gebunden. Wenn Sie das Video zu einem späteren Zeitpunkt bearbeiten, müssen Sie die Marken möglicherweise verschieben oder neu erstellen, damit sie den neuen Bearbeitungspunkten entsprechen.

So verschieben Sie eine DVD-Marke

❖ Ziehen Sie die zu verschiebende DVD-Marke im Schnittfenster auf die gewünschte Stelle,

So bearbeiten Sie einen DVD-Markennamen, den Typ oder die Miniaturansicht

Nach dem Setzen einer DVD-Marke können Sie sie umbenennen sowie ihren Typ (Szene-, Hauptmenü- oder Stoppsmarke) und die auf der Schaltfläche im Menü angezeigte Miniaturansicht ändern. Die Markennamen werden für die Schaltflächen im Hauptmenü bzw. Untermenü für Szenen übernommen.

Hinweis: Nach Auswahl einer Vorlage können Sie direkt im Menü im DVD-Layoutfenster die Schaltflächen umbenennen und die Miniaturansichten ändern.

- 1 Doppelklicken Sie im Schnittfenster auf die DVD-Marke, die Sie bearbeiten möchten.
- 2 Ändern Sie im Dialogfeld „DVD-Marke“ die gewünschten Optionen. Weitere Informationen zum Setzen von Optionen für Marken und Schaltflächen finden Sie unter „So fügen Sie Hauptmenü-Marken oder Szenemarken hinzu“ auf Seite 399.

So löschen Sie eine DVD-Marke

Sie können einzelne DVD-Marken löschen oder alle Marken gleichzeitig aus der Sequenz entfernen. Haben Sie einen Film seit der Auswahl von DVD-Menüvorlagen bearbeitet, ist es möglicherweise einfacher, alle Marken gleichzeitig zu löschen, statt sie an neue Positionen zu verschieben.

Hinweis: Haben Sie bereits eine DVD-Vorlage ausgewählt, wird durch Löschen einer DVD-Marke auch die mit ihr verknüpfte Schaltfläche aus dem Hauptmenü bzw. Untermenü für Szenen gelöscht.

- 1 Setzen Sie die Marke für die aktuelle Zeit im Schnittfenster auf die DVD-Marke, die gelöscht werden soll. Zur genaueren Positionierung der Marke kann es hilfreich sein, auf der Zeitleiste einzuzoomen.
- 2 Wählen Sie dann „Marke“ > „DVD-Marke entfernen“ > „DVD-Marke an Marke für aktuelle Zeit“ aus.



Sie können eine Marke auch löschen, indem Sie auf der Zeitleiste darauf doppelklicken. Klicken Sie im Dialogfeld „DVD-Marke“ auf die Schaltfläche „Löschen“.

- 3 Wählen Sie „Marke“ > „DVD-Marke löschen“ > „Alle DVD-Marken“, um die Sequenz aller DVD-Marken im aktiven Schnittfenster zu löschen.

Erstellen menübasierter und automatisch abspielbarer DVDs

Wissenswertes über menübasierte DVDs

Menübasierte DVDs werden anhand der vordefinierten Menüvorlagen in Adobe Premiere Pro erstellt. Jede Vorlage enthält ein Hauptmenü und ein Untermenü zur Szenenauswahl. Menüschaltflächen in einer Vorlage werden automatisch mit den DVD-Marken im Schnittfenster verknüpft.

Das Hauptmenü einer Vorlage enthält mindestens zwei Schaltflächen: eine zur Wiedergabe des Films und eine zur Anzeige des Untermenüs zur Szenenauswahl. In einigen Vorlagen weist das Hauptmenü zusätzliche Schaltflächen auf, mit denen zu anderen, im Schnittfenster markierten Filmen gesprungen werden kann. Das Untermenü zur Szenenauswahl enthält im Allgemeinen Schaltflächen mit Bezeichnungen und Miniaturansichten aus den einzelnen Szenen. (Die Miniaturansicht im Menü zeigt ein Standbild aus dem Video an.)



Hauptmenü (links) und Untermenü zur Szenenauswahl (rechts)

Hierbei sind die Möglichkeiten nicht nur auf das vordefinierte Aussehen einer Menüvorlage beschränkt. Sie können das Menü für Ihr Projekt anpassen, indem Sie die Schriften, Farben, Hintergründe und das Layout ändern. Denken Sie jedoch daran, dass Vorlagenänderungen nur für die aktuelle Sequenz gelten. Das Speichern von Vorlagenänderungen in Adobe Premiere Pro zur späteren Verwendung ist nicht möglich.

So wählen Sie eine DVD-Menüvorlage aus

Nachdem Sie die DVD-Marken gesetzt haben, können Sie eine DVD-Menüvorlage auswählen. Ignorieren Sie die Tatsache, dass das Menü möglicherweise nicht genügend Schaltflächen für alle DVD-Marken im Film aufweist. Adobe Premiere Pro erstellt bei Bedarf weitere Menüs. Nach Auswahl einer Vorlage ändert sich die Schaltflächenbeschriftung in den Menüs entsprechend den Namen für die DVD-Marken. Wenn die Marken automatisch hinzugefügt oder nicht benannt wurden, können Sie sie nach Auswahl der Vorlage benennen und bei Bedarf den Menütitel ändern. Ohne Markennamen behalten die Schaltflächen die in der Vorlage vorhandenen Beschriftungen.

Normalerweise werden DVD-Marken vor der Auswahl einer DVD-Vorlage hinzugefügt. Dies ist jedoch nicht obligatorisch. Nach der Auswahl einer Vorlage können Sie DVD-Marken hinzufügen, verschieben oder löschen. Adobe Premiere Pro passt die DVD-Menüs dynamisch an die Marken an und fügt bei Bedarf Schaltflächen hinzu bzw. löscht Schaltflächen.

Hinweis: Falls die Sequenz keine DVD-Marken aufweist, werden Sie bei der erstmaligen Auswahl einer DVD-Menüvorlage von Adobe Premiere Pro gefragt, ob DVD-Szenemarken automatisch hinzugefügt werden sollen.

- 1 Wählen Sie „Fenster“ > „DVD-Layout“ und anschließend den Sequenznamen, der auf DVD gebrannt werden soll.
- 2 Klicken Sie im DVD-Layoutfenster auf „Vorlage ändern“.
- 3 Wählen Sie „Vorlage für DVD mit Menüs anwenden“.
- 4 Wählen Sie im Menü „Thema“ ein Thema aus, das Ihren Vorstellungen entsprechende Menüs enthält.
- 5 Blättern Sie durch die Vorlagen, bis Sie die für Ihr Projekt am besten geeignete Vorlage finden.
- 6 Wählen Sie die gewünschte Vorlage aus und klicken Sie auf „OK“. Adobe Premiere Pro verknüpft die Schaltflächen mit den DVD-Marken in der Sequenz und fügt die Namen der DVD-Marken als Schaltflächentext hinzu.
- 7 Wenn die Sequenz keine DVD-Marken aufweist, werden Sie in einem Dialogfeld gefragt, ob Szenemarken automatisch hinzugefügt werden sollen. (Siehe „So fügen Sie einer Sequenz automatisch Szenemarken hinzu“ auf Seite 400.)
- 8 Klicken Sie auf die verkleinerte Version eines Menüs im unteren Bereich des DVD-Layoutfensters, um das entsprechende Menü anzuzeigen. Verwenden Sie bei Bedarf die Bildlaufleiste, um weitere Menüs anzuzeigen, oder vergrößern Sie das Fenster, um mehr Menüs nebeneinander anzuzeigen.

Nach der Auswahl einer Vorlage im DVD-Layoutfenster können Sie das Menü anpassen, eine Vorschau der DVD anzeigen oder die DVD brennen.

Siehe auch

„So passen Sie den Menühintergrund an“ auf Seite 404

„So bearbeiten Sie Menütext und -schaltflächen“ auf Seite 403

So ändern Sie eine DVD-Menüvorlage

Wenn Sie das von Ihnen ausgewählte DVD-Menü ändern möchten, können Sie einfach zu einer anderen Vorlage wechseln. Änderungen, die am Menütitel vorgenommen wurden, gehen dabei verloren, während an mit DVD-Marken verbundenen Schaltflächen vorgenommene Änderungen beibehalten werden.

- 1 Klicken Sie im DVD-Layoutfenster auf „Vorlage ändern“.
- 2 Wählen Sie ein Thema aus dem Themenmenü.
- 3 Wählen Sie die gewünschte Vorlage aus und klicken Sie auf „OK“.

So zeigen Sie überlappende Schaltflächen an

Sie können sicherstellen, dass sich die Schaltflächen in einem DVD-Menü nicht überlappen, wenn der Schaltflächentext zu lang ist.

❖ Wählen Sie „Überlappende Menü-Schaltflächen anzeigen“ aus dem Menü im DVD-Layoutfenster. Überlappende Schaltflächen werden in Rot dargestellt.

So bearbeiten Sie Menütext und -schaltflächen

Nach Auswahl einer DVD-Vorlage können Sie den Menütext oder das Aussehen einer beliebigen Hauptmenü-Schaltfläche oder Szene-Schaltfläche ändern. Sie können auch eine beliebige Schaltfläche löschen. Da die Schaltflächen direkt an die DVD-Marken geknüpft sind, muss beim Löschen einer Schaltfläche auch die zugrunde liegende Marke gelöscht werden.

- 1 Klicken Sie im unteren Bereich des DVD-Layoutfensters auf die verkleinerte Version des zu ändernden Menüs.
- 2 Doppelklicken Sie im DVD-Layoutfenster auf den zu ändernden Text bzw. die zu ändernde Schaltfläche.
- 3 Um Text oder Schaltflächen zu bearbeiten, die nicht mit Marken verknüpft sind, doppelklicken Sie auf den Menütitel oder auf die Menüschaltfläche und bearbeiten Sie den Text im Dialogfeld „Text ändern“. Wenn Sie mehrere Zeilen verwenden möchten, können Sie mit der Eingabetaste jeweils eine neue Zeile einfügen. Klicken Sie auf „OK“.
- 4 Um die mit DVD-Marken verknüpften Schaltflächen zu bearbeiten, führen Sie im Dialogfeld „DVD-Marke“ einen der folgenden Schritte aus. Klicken Sie anschließend auf „OK“:
 - Um die Marke (und die Schaltfläche im Menü) umzubenennen, geben Sie einen neuen Namen ein und klicken Sie auf „OK“. Wenn Sie mehrere Zeilen verwenden möchten, können Sie mit der Eingabetaste jeweils eine neue Zeile einfügen. Verwenden Sie kurze Namen, damit sie in das Menü passen, ohne andere Schaltflächen zu überlappen.
 - Um das in der Schaltflächenminiatur im Menü anzuzeigende Bild auszuwählen, ziehen Sie den Timecode für die Miniaturverschiebung und klicken Sie auf „OK“. (Die Miniaturansicht wird ausschließlich für die Anzeige im Menü verwendet. Das mit der Schaltfläche verknüpfte Video beginnt stets an der Position der Marke.)
 - Um eine Schaltfläche zu löschen, klicken Sie auf „Löschen“. Adobe Premiere Pro löscht die Marke im Schnittfenster und die Schaltfläche im DVD-Menü. Sie können auch die mit der Schaltfläche verknüpfte Marke im Schnittfenster auswählen und die Entf-Taste drücken.

Siehe auch

„So legen Sie Text Einstellungen fest“ auf Seite 404

So verschieben Sie Menüelemente und ändern deren Größe

- 1 Klicken Sie im unteren Bereich des DVD-Layoutfensters auf die verkleinerte Version des zu ändernden Menüs. Im Fenster wird daraufhin eine vergrößerte Menüversion angezeigt.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um die Größe eines Menüelements zu ändern, wählen Sie das entsprechende Menüelement im DVD-Layoutfenster aus. Daraufhin wird ein rechteckiges *Begrenzungs-feld* mit acht Auswahlpunkten um das Element gezogen. Ziehen Sie einen beliebigen Begrenzungs-feld-Auswahlpunkt, um die Größe des Elements zu ändern.
 - Um ein Menüelement zu verschieben, markieren Sie das Element und ziehen Sie es.

So legen Sie Texteinstellungen fest

Sie können die Texteigenschaften für Menütitel und Menüschaltflächen ändern (z. B. Schrift, Größe, Stil und Farbe).

- 1 Klicken Sie im unteren Bereich des DVD-Layoutfensters auf die verkleinerte Version des zu ändernden Menüs. Im Fenster wird daraufhin eine vergrößerte Menüversion angezeigt.
- 2 Klicken Sie zur Auswahl auf einen Menütitel oder Schaltflächentext.
- 3 Führen Sie im Effekteinstellungsfenster einen der folgenden Schritte aus:
 - Um die Schrift zu ändern, wählen Sie im Menü „Schrift“ die gewünschte Schrift aus. (Sie müssen ggf. das Dreieck neben dem Text aktivieren, um die Textattribut-Optionen anzuzeigen.)
 - Um einen Textstil festzulegen, wählen Sie im Stilmenü eine Option aus oder klicken auf die Symbole für „Fett“, „Kursiv“ oder „Unterstrichen“. Sie können auch auf mehrere Symbole klicken.
 - Um die Textgröße zu ändern, wählen Sie im Menü „Textgröße“ eine Option aus.
 - Um die Textfarbe zu ändern, klicken Sie auf die Textfarbe-Schaltfläche und wählen Sie im Dialogfeld „Farbe wählen“ eine Farbe aus.
- 4 Um die TextEinstellungen auf ähnliche Textelemente in allen Menüs anzuwenden, klicken Sie auf „Auf alle Szene-Schaltflächen anwenden“, „Auf alle Text-Schaltflächen anwenden“ oder auf „Auf alle Marken-Schaltflächen anwenden“. Je nach Textelementtyp, den Sie ändern, wird die entsprechende Schaltfläche angezeigt.

So animieren Sie Schaltflächen

Sie können den Hauptmenü-Schaltflächen oder den Szene-Schaltflächen Videos hinzufügen, wenn die Vorlage über Schaltflächen mit Miniaturansicht verfügt.

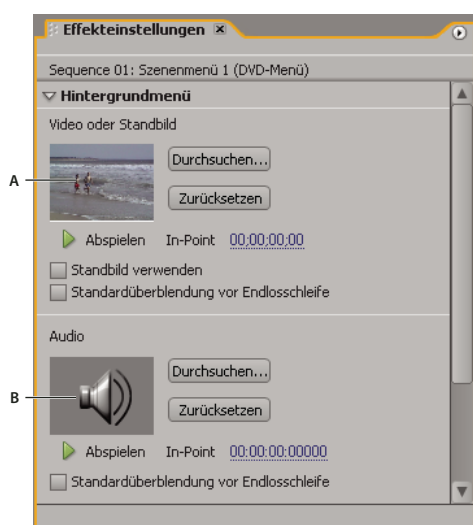
- 1 Klicken Sie im unteren Bereich des DVD-Layoutfensters auf die verkleinerte Version des zu ändernden Menüs. Im Fenster wird daraufhin eine vergrößerte Menüversion angezeigt.
- 2 Wählen Sie im DVD-Layoutfenster eine Schaltfläche aus.
- 3 Aktivieren Sie im Effekteinstellungsfenster die Option „Bewegungsmenü-Schaltfläche“.
- 4 Legen Sie den In-Point fest, von dem aus der Clip bei Anzeige des Menüs abgespielt werden soll. Sie können entweder die Abspielen-/Anhalten-Schaltfläche verwenden, um den Clip als Miniatur anzuzeigen, oder Sie können das Timecode-Feld für den In-Point bearbeiten.
- 5 Um die Abspieldauer für den Clip festzulegen, klicken Sie auf den Menühintergrund und bearbeiten Sie dann im Effekteinstellungsfenster unter „Bewegungsmenü-Schaltflächen“ das Timecode-Feld für die Dauer.

Hinweis: Die für eine einzelne Bewegungsmenü-Schaltfläche festgelegte Dauer gilt für alle Bewegungsmenü-Schaltflächen auf der DVD. Die maximale Dauer beträgt 30 Sekunden.

So passen Sie den Menühintergrund an

Sie können den Menühintergrund mit einem Videoclip, mit einem Videoclip und einer Audiodatei, mit einem Audioclip oder mit einem Standbild anpassen.

- 1 Klicken Sie im unteren Bereich des DVD-Layoutfensters auf die verkleinerte Version des zu ändernden Menüs. Im Fenster wird daraufhin eine vergrößerte Menüversion angezeigt.
- 2 Ziehen Sie den Clip (Video oder Audio) oder das Standbild aus dem Projektfenster in den Ablegebereich des Effekteinstellungsfensters. Sie können auch auf „Durchsuchen“ klicken, um nach dem Clip auf der Festplatte zu suchen, oder Sie können einen Clip im Schnittfenster auswählen. Enthält der Clip sowohl Video als auch Audio, können Sie ihn in einen beliebigen Ablegebereich ziehen.



Optionen für den Menühintergrund

A. Ablegebereich für Video B. Ablegebereich für Audio

Hinweis: Wenn sowohl Video als auch Audio eingestellt wurden und einer der Clips ersetzt wird, ist die Einstellung für den anderen Clip weiterhin gültig.

3 Legen Sie Einstellungen im Effekteinstellungsfenster fest:

Zurück Setzt den Hintergrund auf den ursprünglichen Vorlagenhintergrund.

Abspielen Spielt Medien in der Miniaturansicht ab. Das Symbol ändert sich von der Wiedergabeschaltfläche ► in die Pausenschaltfläche ■. Klicken Sie auf die Pausenschaltfläche, um die Wiedergabe anzuhalten, und legen Sie den In-Point (Start) des Hintergrunds fest.

In-Point Legt den In-Point des Video- oder Audioclips fest. Ziehen Sie den Timecode zum gewünschten Frame.

Standbild verwenden Legt den aktuellen Frame im Videoclip als Stand-Hintergrundbild fest. Ziehen Sie den Timecode, um den Frame einzustellen.

Standardüberblendung vor Endlosschleife Fügt die als Standard festgelegte Überblendung hinzu, sobald das Video wieder von vorn gestartet wird. (Siehe „Standardüberblendungen“ auf Seite 163.)

Dauer Legt die Dauer des Hintergrundvideos oder -audios aus den In-Points fest. Die maximale Dauer beträgt 30 Sekunden.

Auf alle Menüs anwenden Wendet den Hintergrund auf alle DVD-Menüs an.

Dauer (Bewegungsmenü-Schaltflächen) Legt die Dauer des in den Bewegungsmenü-Schaltflächen abgespielten Videos für die gesamte DVD fest. Diese Option wird nur angezeigt, wenn die Menü-Schaltflächen ebenfalls über Video verfügen. (Siehe „So animieren Sie Schaltflächen“ auf Seite 404.)

So erstellen Sie eine automatisch abspielbare DVD

Eine automatisch abspielbare DVD enthält keinerlei Menüs. Stattdessen wird die Wiedergabe automatisch gestartet, sobald die DVD in einen DVD-Player eingelegt wird. Trotz fehlender Menüs können DVD-Marken gesetzt werden, so dass mit den Vorwärts- und Rückwärtstasten auf der Fernbedienung eines DVD-Players zu bestimmten Punkten im Film gesprungen werden kann. Da bei automatisch abspielbaren DVDs nicht zwischen Hauptmenü- und Szenemarken unterschieden wird, können beide Typen für die Verwendung durch die Vorwärts- und Rückwärtstasten hinzugefügt werden. Automatisch abspielbare DVDs ignorieren Stoppmarken.

- 1 Wählen Sie „Fenster“ > „DVD-Layout“ und anschließend den Sequenznamen, der auf DVD gebrannt werden soll.
- 2 Klicken Sie im DVD-Layoutfenster auf „Vorlage ändern“.
- 3 Wählen Sie „DVD ohne Menüs automatisch abspielen“ und dann „OK“ aus.

4 Um eine Vorschau der DVD anzuzeigen und die Marken zu überprüfen, klicken Sie auf „DVD-Vorschau“ im DVD-Layoutfenster. Klicken Sie auf die Wiedergabeschaltfläche und auf die Schaltflächen „Vorherige Szene“ und „Nächste Szene“, um die Fernbedienung eines DVD-Players zu simulieren. (Siehe „So zeigen Sie eine menübasierte DVD in einer Vorschau an“ auf Seite 406.)

5 Klicken Sie auf „DVD aufzeichnen“. (Siehe „So brennen Sie eine DVD oder speichern den Inhalt in einem DVD-Ordner oder einem ISO-Bild“ auf Seite 407.)



Sie können zwischen automatisch abspielbaren und menübasierten DVDs umschalten, indem Sie auf „Vorlage ändern“ im DVD-Layoutfenster klicken und die entsprechende Option wählen.

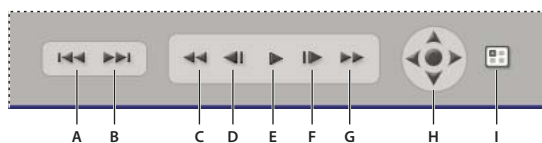
Siehe auch

„So fügen Sie Hauptmenü-Marken oder Szenemarken hinzu“ auf Seite 399

Anzeigen einer DVD-Vorschau und Aufzeichnen von DVDs

So zeigen Sie eine menübasierte DVD in einer Vorschau an

Vor dem Brennen empfiehlt es sich, eine DVD in einer Vorschau anzuzeigen. Das DVD-Vorschaufenster enthält Steuerelemente, die die Tasten auf der DVD-Fernbedienung imitieren. Mit diesen Steuerelementen können Sie jede Schaltfläche in den Menüs testen und die mit ihnen verknüpften Videos betrachten.



Navigationssteuerelemente für die Vorschau einer DVD

A. Vorherige Szene B. Nächste Szene C. Zurückspulen D. Einen Frame zurück E. Wiedergabe/Pause F. Einen Frame vorwärts G. Schneller Vorlauf H. Pfeile für die Schaltflächennavigation und Eingabetaste I. Zurück zum Hauptmenü

1 Klicken Sie im DVD-Layoutfenster auf „DVD-Vorschau“. Das Hauptmenü der DVD wird im Dialogfeld „DVD-Vorschau“ angezeigt.

Hinweis: Weitere Informationen zur Benachrichtigung über überlappende Schaltflächen finden Sie unter „So zeigen Sie überlappende Schaltflächen an“ auf Seite 403.

2 Wählen Sie mit den Navigationssteuerelementen in der Vorschau jede Schaltfläche aus und sehen Sie sich jede Szene oder jedes Video an.

Unterstützte DVD-Medien

Adobe Premiere Pro unterstützt Single-Layer-Discs mit 4,7 GB in den folgenden Formaten:

- DVD+R
- DVD+RW
- DVD-R
- DVD-RW

Hinweis: Wenn Sie über ein Laufwerk zur Aufzeichnung von Dual-Layer-DVDs verfügen, müssen Single-Layer-DVD+R- oder DVD+RW-Discs verwendet werden.

Wählen Sie das Medium, das sowohl vom DVD-Brenner als auch vom DVD-Player unterstützt wird, auf dem die DVD wiedergegeben wird. Nicht alle DVD-Brenner und DVD-Player unterstützen alle DVD-Typen. Beispielsweise erkennen viele DVD-Player für Fernsehgeräte DVD+R-Discs, jedoch nicht alle. DVD-R ist mit mehr Playern kompatibel.

Falls Ihr DVD-Brenner nicht mit Adobe Premiere Pro kompatibel ist, können Sie das Projekt in einem Ordner aufzeichnen, was Ihnen die Möglichkeit gibt, die mit dem Brenner gelieferte Software zum Brennen der endgültigen DVD zu nutzen. (Siehe „So brennen Sie eine DVD oder speichern den Inhalt in einem DVD-Ordner oder einem ISO-Bild“ auf Seite 407.)

Erstellen von DVDs für verschiedene Regionen

Wenn eine DVD für ein Publikum in einem anderen Land gedacht ist, kann es erforderlich sein, die DVD unter Verwendung eines anderen TV-Standards aufzuzeichnen. In den meisten Gebieten der Welt verwenden DV-Geräte (von Camcordern bis Fernsehbildschirmen) einen von zwei TV-Standards: NTSC oder PAL. Der zu verwendende Standard hängt vom jeweiligen Gebiet ab. Die meisten DVD-Player können nur DVDs wiedergeben, die den gleichen TV-Standard aufweisen. In Japan und Nordamerika findet der NTSC-Standard Anwendung, während in den meisten Gebieten Europas und im Nahen Osten der PAL-Standard verwendet wird.

Adobe Premiere Pro kann sowohl NTSC- als auch PAL-DVDs erstellen. Die besten Ergebnisse werden erzielt, wenn ein gemeinsamer TV-Standard sowohl für die Projekteinstellungen als auch das Video und die aufzuzeichnende DVD verwendet wird. Allerdings lässt sich ein Projekt beim Aufzeichnen der DVD problemlos in den anderen Standard konvertieren. Somit können Sie DVDs erstellen, die für Ihr Gebiet sowie für andere Gebiete geeignet sind.

So brennen Sie eine DVD oder speichern den Inhalt in einem DVD-Ordner oder einem ISO-Bild

Nachdem Sie eine Vorschau der fertigen DVD angezeigt haben und mit dem Ergebnis zufrieden sind, können Sie das Projekt auf eine DVD brennen. Vergewissern Sie sich, dass die ausgewählte DVD mit dem DVD-Brenner und dem DVD-Player kompatibel ist, der für die Wiedergabe der DVD vorgesehen ist. Beachten Sie außerdem, dass ausreichend freier Festplattenspeicher für alle komprimierten DVD-Dateien sowie für jegliche während des Exportierens erstellten Arbeitsdateien vorhanden sein muss.

Für das DVD-Videoformat ist die MPEG2-Komprimierung erforderlich. Je nach Komplexität und Länge des Projekts und verwendetem Computer können für die Komprimierung von Video und Audio für eine DVD mehrere Stunden erforderlich sein. Wenn Sie mehrere DVDs aufzeichnen möchten, lässt sich Zeit sparen, indem Sie sie in der gleichen Sitzung aufzeichnen. Hierbei wird das Projekt nur einmal komprimiert.

Hinweis: Bei einem inkompatiblen DVD-Brenner können Sie das Projekt in einem ISO-Bild oder einem Ordner aufzeichnen. Danach kann die endgültige DVD unter Verwendung der mit dem DVD-Brenner gelieferten Software gebrannt werden.

- 1 Klicken Sie im DVD-Layoutfenster auf „DVD aufzeichnen“.



Das Dialogfeld „DVD aufzeichnen“ kann auch durch Klicken in das Schnittfenster (um es zum aktiven Fenster zu machen) und Auswahl von „Datei“ > „Exportieren“ > „Auf DVD ausgeben“ geöffnet werden.

- 2 Stellen Sie im Dialogfeld „DVD aufzeichnen“ die entsprechenden Optionen ein:

Disc wird erstellt Brennt die Menüs und die Sequenz auf eine leere DVD.

Aufzeichnen in Ordner Kodiert die Dateien und speichert sie im festgelegten Ordner. Sie können den DVD-Inhalt auf einer Computerfestplatte mit entsprechender DVD-Player-Software abspielen.

Brennen in ISO-Bild Kodiert in ein ISO-Bild und speichert die Datei am festgelegten Ort.

Discname, Ordnername, Dateiname Gibt einen Namen für die DVD-Disc, den Ordner für die kodierten Dateien oder den Namen der ISO-Datei an. (Der Standard-Discname ist ein Datumstempel im Format: „JJJJMMTT_hhmmss“, wobei JJJJ dem Jahr, MM dem Monat, TT dem Tag, hh der Stunde, mm den Minuten und ss den Sekunden entsprechen.)

Recorder-Position Gibt das DVD-Laufwerk an, wenn mehrere Laufwerke vorhanden sind. Klicken Sie auf „Neu suchen“, um die Liste verfügbarer Laufwerke zu aktualisieren. Vergewissern Sie sich, dass sich eine leere, kompatible DVD-Disc im Laufwerk befindet. Klicken Sie nach dem Einlegen einer Disc auf „Neu suchen“, damit in allen angeschlossenen DVD-Brennern nach gültigen Medien gesucht wird.

Hinweis: Adobe Premiere Pro erkennt nur die DVD-Laufwerke, die beim Start von Adobe Premiere Pro angeschlossen und eingeschaltet waren. Werden DVD-Brenner nach dem Programmstart angeschlossen und eingeschaltet, werden sie erst nach einem Neustart erkannt.

Ordnerposition, Dateipfad Gibt den Ordner oder den Dateipfad an, wenn in einem Ordner oder einer ISO-Datei aufgezeichnet wird. Klicken Sie auf „Durchsuchen“, um ein anderes Verzeichnis anzugeben.

Status Zeigt den Status des DVD-Laufwerks an und gibt an, ob auf der Disc genügend Platz zum Brennen der Sequenz vorhanden ist. Sie müssen möglicherweise die Qualitätseinstellung reduzieren.

Kopien Gibt die Anzahl der DVDs an, die gebrannt werden sollen. Wenn eine DVD fertig gebrannt ist, fordert Adobe Premiere Pro Sie auf, eine weitere Disc einzulegen, bis die angegebene Anzahl an DVDs gebrannt wurde.

Exportbereich Gibt den zu brennenden Abschnitt der Sequenz an, also entweder die gesamte Sequenz oder den durch die Arbeitsbereichsleiste definierten Abschnitt. Diese Option ist nur für automatisch abspielbare DVDs verfügbar.

In Schleife abspielen Spielt das Video von Anfang bis Ende ab und beginnt anschließend wieder von vorne. Diese Option ist nur für automatisch abspielbare DVDs verfügbar.

3 Wählen Sie im Dialogfeld „Exporteinstellungen“ eine Option aus dem Menü „Vorgaben“ (unter „Exporteinstellungen“) . Diese Optionen wirken sich auf den TV-Standard (NTSC oder PAL) und die Qualität der DVD aus. Klicken Sie auf „OK“.

Hinweis: Die Standardexportoptionen werden anhand Ihrer Projekteinstellungen ausgewählt.

4 Klicken Sie im Dialogfeld „DVD aufzeichnen“ auf „Aufzeichnen“, um Ihr Projekt in DVD-Format zu konvertieren und die DVD zu brennen, oder speichern Sie den Inhalt in einem Ordner oder einer ISO-Datei. Wenn Sie die Option zum Brennen der Disc auswählen und kein DVD-Brenner angeschlossen ist, wird die Schaltfläche „Aufzeichnen“ nicht angezeigt.

Hinweis: Das Komprimieren von Video und Audio für die DVD-Ausgabe kann mehrere Stunden dauern.

Siehe auch

„Video-Optionen in Adobe Media Encoder“ auf Seite 383

„Audio-Optionen in Adobe Media Encoder“ auf Seite 385

Kapitel 18: Tastaturbefehle

Suchen und Anpassen von Tastaturbefehlen

Wissenswertes über Tastaturbefehle

Adobe Premiere Pro stellt eine Reihe von Tastaturbefehlen bereit. Da es für viele Befehle und Schaltflächen Entsprechungen auf der Tastatur gibt, können Sie ein Video mit minimalem Einsatz der Maus bearbeiten. Über den Befehl „Tastaturanpassung“ können Sie zudem Tastaturbefehle erstellen oder bearbeiten. Im Dialogfeld „Anpassung der Tastatur“ lautet der standardmäßige Tastaturbefehlssatz „Adobe Premiere Pro - Werkseinstellungen“.

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um den Tastaturbefehl für einen Werkzeug-, Schaltflächen- oder Menübefehl zu finden:

- Wenn Sie den Tastaturbefehl für ein Werkzeug oder eine Schaltfläche suchen, positionieren Sie den Mauszeiger über dem Werkzeug bzw. der Schaltfläche, bis die entsprechende QuickInfo angezeigt wird. Gibt es einen Tastaturbefehl für das Werkzeug oder die Schaltfläche, erscheint dieser in der QuickInfo hinter der Beschreibung des Werkzeugs bzw. der Schaltfläche.
- Die Tastaturbefehle für Menübefehle stehen rechts neben dem jeweiligen Befehl.
- Sollten Tastaturbefehle nicht auf die oben beschriebene Weise zu finden sein, sehen Sie in den Tabellen in diesem Kapitel nach oder wählen Sie „Bearbeiten“ > „Tastaturanpassung“. Im Dialogfeld „Anpassung der Tastatur“ können Sie auch überprüfen, ob Tastaturbefehle von einem Benutzer geändert bzw. angepasst wurden.

So passen Sie Tastaturbefehle an

Sie können zusätzlich zu den Standardtastaturbefehlen eigene Tastaturbefehle für fast alle Menübefehle, Schaltflächen oder Werkzeuge zuweisen. Das Anpassen der Tastaturbefehle gibt Ihnen die Möglichkeit, Befehlen Tastaturbefehle zuzuweisen, die noch nicht darüber verfügen, Tastaturbefehle von selten verwendeten Befehlen anderen, häufiger genutzten Befehlen zuzuordnen oder Tastaturbefehle in Übereinstimmung mit Befehlen anderer Softwareprogramme festzulegen. Wenn andere Befehle verfügbar sind, können Sie sie aus dem Kontextmenü „Festlegen“ im Dialogfeld „Anpassung der Tastatur“ auswählen. Sie können verschiedene Tastaturbefehlssätze speichern und die Standardeinstellungen wiederherstellen.

1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Tastaturanpassung“.

2 (Optional) Wählen Sie aus dem Kontextmenü „Festlegen“ im Dialogfeld „Anpassung der Tastatur“ die Tastaturbefehle aus, die Sie in Adobe Premiere Pro verwenden möchten:

Adobe Premiere Pro - Werkseinstellungen Lädt die in Adobe Premiere Pro verwendeten Tastaturbefehle. Dies sind die Standardbefehle.

Tastaturbefehle für Avid Xpress DV 3.5 Lädt Tastaturbefehle, die mit denen in Avid Xpress DV 3.5 identisch sind. Dies ist hilfreich für Benutzer, die von Avid auf Adobe Premiere Pro umsteigen.

Tastaturbefehle für Final Cut Pro 4.0 Lädt Tastaturbefehle, die mit denen in Final Cut Pro 4.0 identisch sind. Dies ist hilfreich für Benutzer, die von Final Cut Pro auf Adobe Premiere Pro umsteigen.

3 Wählen Sie im Dialogfeld „Anpassung der Tastatur“ eine Option aus dem Kontextmenü:

Anwendung Zeigt Befehle der Menüleiste nach Kategorie sortiert angezeigt.

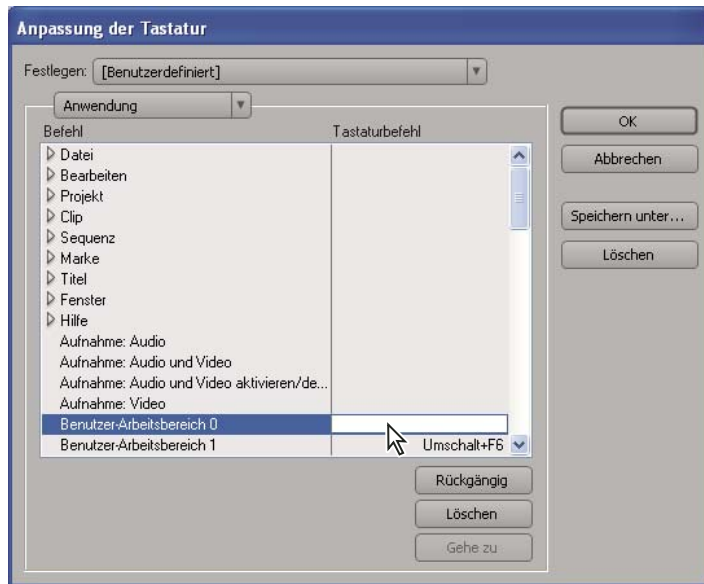
Fenster Zeigt die den Bereichen und Kontextmenüs von Fenstern zugeordneten Befehle an.

Werkzeuge Zeigt eine Liste mit Werkzeugsymbolen an.

4 Suchen Sie in der Spalte „Befehl“ den Befehl, für den ein Tastaturbefehl erstellt oder geändert werden soll. Klicken Sie ggf. auf das Dreieck rechts neben dem Kategorienamen, um die Befehle in dieser Kategorie einzublenden.

5 Klicken Sie in das Tastaturbefehlsfeld des Objekts, um es auszuwählen.

- 6 Geben Sie den Tastaturbefehl ein, der für das Objekt verwendet werden soll. Ist dieser Tastaturbefehl bereits vorhanden, werden Sie aufgefordert, einen anderen Befehl einzugeben oder den Vorgang abzuberechnen.
- 7 Um einen Tastaturbefehl zu verwerfen, damit Sie einen anderen Befehl eingeben können, klicken Sie auf „Rückgängig“. Klicken Sie auf „Wiederherstellen“, um den zuvor eingegebenen Tastaturbefehl wiederherzustellen.
- 8 Wiederholen Sie den beschriebenen Vorgang, um weitere Tastaturbefehle einzugeben. Anschließend klicken Sie auf „Speichern unter“, geben Sie einen Namen für Ihre Tastaturbelegung ein, und klicken Sie auf „Speichern“.



Auswählen eines Tastaturbefehls

Hinweis: Einige Befehle können nur vom Betriebssystem verwendet und daher nicht in Adobe Premiere Pro neu zugeordnet werden. Die Plus (+)- und die Minus (-)-Taste auf dem numerischen Tastaturblock können ebenfalls nicht zugewiesen werden, da sie für die Eingabe relativer Timecodewerte benötigt werden. Dies gilt jedoch nicht für die Plus (+)- und Minus (-)-Tasten auf der Tastatur.

So entfernen Sie Tastaturbefehle

- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Tastaturanpassung“.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um einen Tastaturbefehl zu entfernen, wählen Sie den gewünschten Tastaturbefehl aus und klicken auf „Löschen“.
 - Um mehrere Tastaturbefehle zu entfernen, wählen Sie den Befehlssatz aus dem Kontextmenü „Festlegen“ aus und klicken auf „Löschen“. Klicken Sie in der daraufhin angezeigten Warnung auf „Löschen“, um die Auswahl zu bestätigen.

So wechseln Sie zu einem anderen Tastaturbefehlssatz

- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Tastaturanpassung“ aus.
- 2 Wählen Sie anschließend im Kontextmenü „Festlegen“ den gewünschten Befehlssatz aus.

Standardtastaturbefehle

Tasten zur Auswahl von Werkzeugen

Ergebnis	Tastaturbefehl
Auswahlwerkzeug	V
Spurauswahl	M
Löschen und Lücke schließen	B
Rollen	N
Rate ausdehnen	X
Rasierklinge	C
Unterschieben	Y
Verschieben	U
Zeichenstift-Werkzeug	P
Hand	H
Zoom	Z

Tasten zum Anzeigen von Fensterbereichen

Ergebnis	Tastaturbefehl
Benutzer-Arbeitsbereich 0	Umschalt + F5
Benutzer-Arbeitsbereich 1	Umschalt + F6
Benutzer-Arbeitsbereich 2	Umschalt + F7
Benutzer-Arbeitsbereich 3	Umschalt + F8

Tasten für das Aufnahmefenster

Die meisten Tastaturbefehle werden neben Menübefehlen und in QuickInfos angezeigt. In der folgenden Tabelle finden Sie weitere Tastaturbefehle.

Ergebnis	Tastaturbefehl
Zwischen Bearbeitungsfeldern wechseln	Tabulator
Aufnahme abbrechen	Esc
Auswerfen	E
Vorspulen	F
Zu In-Point gehen	Q
Zu Out-Point gehen	W
Aufnehmen	G
Zurückspulen	R
Schritt zurück	Nach-links-Pfeil
Schritt vorwärts	Nach-rechts-Pfeil
Anhalten	S

Tasten für das DVD-Layout

Die meisten Tastaturbefehle werden neben Menübefehlen und in QuickInfos angezeigt. In der folgenden Tabelle finden Sie weitere Tastaturbefehle.

Ergebnis	Tastaturbefehl
Abnahme	-
Zunahme	=
Nach unten	Nach-unten-Pfeil
Nach links	Nach-links-Pfeil
Nach rechts	Nach-rechts-Pfeil
Nach oben	Nach-oben-Pfeil

Tasten für den Multi-Kamera-Monitor

Die meisten Tastaturbefehle werden neben Menübefehlen und in QuickInfos angezeigt. In der folgenden Tabelle finden Sie weitere Tastaturbefehle.

Ergebnis	Tastaturbefehl
Zum nächsten Schnittpunkt gehen	Bild-ab-Taste
Zum vorherigen Schnittpunkt gehen	Bild-auf-Taste
Wiedergabe/Stopp	Leertaste
Aufnahme Ein/Aus	0
Kamera 1 auswählen	1
Kamera 2 auswählen	2
Kamera 3 auswählen	3
Kamera 4 auswählen	4
Schritt zurück	Nach-links-Pfeil
Schritt vorwärts	Nach-rechts-Pfeil

Tasten für das Projektfenster

Die meisten Tastaturbefehle werden neben Menübefehlen und in QuickInfos angezeigt. In der folgenden Tabelle finden Sie weitere Tastaturbefehle.

Ergebnis	Tastaturbefehl
Auswahl mit Optionen löschen	Strg + Entf
Auswahl nach unten erweitern	Umschalt + Nach-unten-Pfeil
Auswahl nach links erweitern	Umschalt + Nach-links-Pfeil
Auswahl nach rechts erweitern	Umschalt + Nach-rechts-Pfeil
Auswahl nach oben erweitern	Umschalt + Nach-oben-Pfeil
Auswahl nach unten bewegen	Nach-unten-Pfeil
Auswahl ans Ende bewegen	Ende
Auswahl an den Anfang bewegen	Pos1
Auswahl nach links bewegen	Nach-links-Pfeil

Ergebnis	Tastaturbefehl
Auswahl nach unten bewegen	Bild-ab-Taste
Auswahl nach oben bewegen	Bild-auf-Taste
Auswahl nach rechts bewegen	Nach-rechts-Pfeil
Auswahl nach oben bewegen	Nach-oben-Pfeil
Miniaturansicht vor	Umschalt +]
Miniaturansicht zurück	Umschalt + [
Ansicht wechseln	Umschalt + \

Tasten für den Quellmonitor

Die meisten Tastaturbefehle werden neben Menübefehlen und in QuickInfos angezeigt. In der folgenden Tabelle finden Sie weitere Tastaturbefehle.

Ergebnis	Tastaturbefehl
Originalclips schließen	Strg + Rücktaste
Alle Originalclips schließen	Strg + Umschalt + Rücktaste

Tasten für das Schnittfenster

Die meisten Tastaturbefehle werden neben Menübefehlen und in QuickInfos angezeigt. In der folgenden Tabelle finden Sie weitere Tastaturbefehle.

Ergebnis	Tastaturbefehl
Arbeitsbereichsleiste auf Sequenz einstellen	Auf Arbeitsbereichsleiste doppelklicken
In-Point auf Arbeitsbereichsleiste setzen	Alt + [
Out-Point auf Arbeitsbereichsleiste setzen	Alt +]
In- und Out-Points löschen	G
In-Point löschen	D
Auswahl aufheben	Rücktaste
Out-Point löschen	F
In- oder Out-Point von Audio bzw. Video unabhängig voneinander bearbeiten	Alt + In- oder Out-Point ziehen
Zu In-Point gehen	Q
Zu Out-Point gehen	W
Zum nächsten Schnittpunkt gehen	Bild-ab-Taste
Zum vorherigen Schnittpunkt gehen	Bild-auf-Taste
Zu Sequenz-/Clipende gehen	Ende
Zu Sequenz-/Clipstart gehen	Pos1
Frame-Übereinstimmung	T
Ausgewählten Clip um eine bestimmte Anzahl Frames vorwärts verschieben	+ gefolgt von der Anzahl der Frames eingeben und die Eingabetaste drücken
Ausgewählten Clip um eine bestimmte Anzahl Frames rückwärts verschieben	- gefolgt von der Anzahl der Frames eingeben und die Eingabetaste drücken

Ergebnis	Tastaturbefehl
Clipauswahl um fünf Frames nach links bewegen	Alt + Umschalt + ,
Clipauswahl um einen Frame nach links bewegen	Alt + ,
Clipauswahl um fünf Frames nach rechts bewegen	Alt + Umschalt + .
Clipauswahl um einen Frame nach rechts bewegen	Alt + .
Von CTI bis Out-Point wiedergeben	Alt + Leertaste
Von In- bis Out-Point mit Vorlauf und Abspann wiedergeben	Strg + Alt + Leertaste
Wiedergabe/Stopp	Leertaste
Immer einen Frame einzeln wiedergeben	K + L gleichzeitig drücken
Immer einen Frame einzeln umgekehrt wiedergeben	K + J gleichzeitig drücken
Langsame Wiedergabe (8 fps)	K + L gedrückt halten
Umgekehrte langsame Wiedergabe (8 fps)	K + J gedrückt halten
Verschachtelte Sequenz anzeigen	Umschalt + T
Löschen und Lücke schließen	Alt + Rücktaste
In-Point setzen	I
Nächste verfügbare, nummerierte Schnittpenstermarke setzen	Umschalt + * (über den Ziffernblock)
Out-Point setzen	O
Nicht nummerierte Marke setzen	* (über den Ziffernblock)
Nächsten Bildschirm anzeigen	Nach-unten-Pfeil
Vorherigen Bildschirm anzeigen	Nach-oben-Pfeil
Shuttle - links	J
Shuttle - rechts	L
Shuttle - langsam links	Umschalt + J
Shuttle - langsam rechts	Umschalt + L
Shuttle - Stopp	K
Clipauswahl um fünf Frames nach links überschieben	Alt + Umschalt + Nach-links-Pfeil
Clipauswahl um einen Frame nach links überschieben	Alt + Nach-links-Pfeil
Clipauswahl um fünf Frames nach rechts überschieben	Alt + Umschalt + Nach-rechts-Pfeil
Clipauswahl um einen Frame nach rechts überschieben	Alt + Nach-rechts-Pfeil
Audio und Video unabhängig voneinander unterschieben	Alt-Taste gedrückt halten und den Audio- oder Videoteil des Clips mit dem Auswahlwerkzeug ziehen
Clipauswahl um fünf Frames nach links unterschieben	Strg + Alt + Umschalt + Nach-links-Pfeil
Clipauswahl um einen Frame nach links unterschieben	Strg + Alt + Nach-links-Pfeil
Clipauswahl um fünf Frames nach rechts unterschieben	Strg + Alt + Umschalt + Nach-rechts-Pfeil
Clipauswahl um einen Frame nach rechts unterschieben	Strg + Alt + Nach-rechts-Pfeil
Schritt zurück	Nach-links-Pfeil
Fünf Frames/Einheiten zurück	Umschalt + Nach-links-Pfeil
Schritt vorwärts	Nach-rechts-Pfeil

Ergebnis	Tastaturbefehl
Fünf Frames/Einheiten vor	Umschalt + Nach-rechts-Pfeil
Ziel-Audiospur oben	Strg + Umschalt + =
Ziel-Audiospur unten	Strg + Umschalt + -
Ziel-Videospur oben	Strg + =
Ziel-Videospur unten	Strg + -
Zuschneiden	T
Zoomen auf Sequenz	\

Tasten für das Titelfenster

Ergebnis	Tastaturbefehl
Bogen-Werkzeug	A
Kerning um fünf Einheiten verringern	Alt + Umschalt + Nach-links-Pfeil
Kerning um eine Einheit verringern	Alt + Nach-links-Pfeil
Zeilenabstand um fünf Einheiten verkleinern	Alt + Umschalt + Nach-unten-Pfeil
Zeilenabstand um eine Einheit verkleinern	Alt + Nach-unten-Pfeil
Textgröße um fünf Punkte verkleinern	Strg + Alt + Umschalt + Nach-links-Pfeil
Textgröße um einen Punkt verkleinern	Strg + Alt + Nach-links-Pfeil
Ellipse-Werkzeug	E
Kerning um fünf Einheiten erhöhen	Alt + Umschalt + Nach-rechts-Pfeil
Kerning um eine Einheit erhöhen	Alt + Nach-rechts-Pfeil
Zeilenabstand um fünf Einheiten vergrößern	Alt + Umschalt + Nach-oben-Pfeil
Zeilenabstand um eine Einheit vergrößern	Alt + Nach-oben-Pfeil
Textgröße um fünf Punkte vergrößern	Strg + Alt + Umschalt + Nach-rechts-Pfeil
Textgröße um einen Punkt vergrößern	Strg + Alt + Nach-rechts-Pfeil
Copyright-Symbol einfügen	Strg + Alt + Umschalt + C
Symbol für eingetragene Marke einfügen	Strg + Alt + Umschalt + R
Linienzeichner	L
Ausgewähltes Objekt um fünf Pixel nach unten bewegen	Umschalt + Nach-unten-Pfeil
Ausgewähltes Objekt um ein Pixel nach unten bewegen	Nach-unten-Pfeil
Ausgewähltes Objekt um fünf Pixel nach links bewegen	Umschalt + Nach-links-Pfeil
Ausgewähltes Objekt um ein Pixel nach links bewegen	Nach-links-Pfeil
Ausgewähltes Objekt um fünf Pixel nach rechts bewegen	Umschalt + Nach-rechts-Pfeil
Ausgewähltes Objekt um ein Pixel nach rechts bewegen	Nach-rechts-Pfeil
Ausgewähltes Objekt um fünf Pixel nach oben bewegen	Umschalt + Nach-oben-Pfeil
Ausgewähltes Objekt um ein Pixel nach oben bewegen	Nach-oben-Pfeil
Zeichenstift-Werkzeug	P

Ergebnis	Tastaturbefehl
Objekt(e) am unteren titelsicheren Rand positionieren	Strg + Umschalt + D
Objekt(e) am linken titelsicheren Rand positionieren	Strg + Umschalt + F
Objekt(e) am oberen titelsicheren Rand positionieren	Strg + Umschalt + O
Rechteck-Werkzeug	R
Drehungswerkzeug	O
Auswahlwerkzeug	V
Frame an externen Monitor senden	Strg + E
Textwerkzeug	T
Vertikales Textwerkzeug	C
Keil-Werkzeug	W

Tasten für das Zuschnittfenster

Die meisten Tastaturbefehle werden neben Menübefehlen und in QuickInfos angezeigt. In der folgenden Tabelle finden Sie weitere Tastaturbefehle.

Ergebnis	Tastaturbefehl
Fokus Ausgang und Eingang	Alt + 1
Fokus Eingang	Alt + 3
Fokus Ausgang	Alt + 2
Rückwärts zuschneiden, große Verschiebung	Alt + Umschalt + Nach-links-Pfeil
Rückwärts zuschneiden, ein Frame	Alt + Nach-links-Pfeil
Vorwärts zuschneiden, große Verschiebung	Alt + Umschalt + Nach-rechts-Pfeil
Vorwärts zuschneiden, ein Frame	Alt + Nach-rechts-Pfeil

Tasten für Adobe Bridge

Dies ist keine vollständige Liste der Tastaturbefehle. Die folgende Tabelle enthält nur die Tastaturbefehle, die nicht in den Menüs oder QuickInfos angezeigt werden.

Ergebnis	Tastaturbefehl
Adobe Bridge aus einer anderen Creative Suite-Anwendung öffnen	Strg + Alt + O
Zum vorherigen Bridge-Fenster wechseln	Umschalttaste + Alt + Tab
Zur nächsten Ansicht wechseln („Als Miniaturen“, „Als Filmstreifen“, „Als Details“ oder „Als Versionen und Alternativen“)	Strg + Y
Zu benutzerspezifischen Arbeitsbereichen wechseln	Strg + F6 bis Strg + F12
Zu vorheriger Ansicht wechseln	Strg + Umschalttaste + Y
Alle Dateien anzeigen	Alt + Strg + A
Dateien mit 1 oder mehr Sternen anzeigen	Alt + Strg + 1
Dateien mit 2 oder mehr Sternen anzeigen	Alt + Strg + 2
Dateien mit 3 oder mehr Sternen anzeigen	Alt + Strg + 3

Ergebnis	Tastaturbefehl
Dateien mit 4 oder mehr Sternen anzeigen	Alt + Strg + 4
Dateien mit 5 Sternen anzeigen	Alt + Strg + 5
Dateien mit Beschriftung 1 (rot) anzeigen	Alt + Strg + 6
Dateien mit Beschriftung 2 (gelb) anzeigen	Alt + Strg + 7
Dateien mit Beschriftung 3 (grün) anzeigen	Alt + Strg + 8
Dateien mit Beschriftung 4 (blau) anzeigen	Alt + Strg + 9
Zu der letzten Anwendung, die Bridge startete, zurückkehren	Alt + Strg + O
Einen Ordner (in Ordneransicht) oder eine Zeile nach oben	Nach-oben-Taste
Einen Ordner (in Ordneransicht) oder eine Zeile nach unten	Nach-unten-Taste
Eine Ebene (in Ordneransicht) nach oben	Strg + Nach-oben-Taste
Ein Objekt nach links	Nach-links-Taste
Ein Objekt nach rechts	Nach-rechts-Taste
Zum ersten Objekt	Pos1
Zum letzten Objekt	Ende
Auswahl erweitern (nicht aufeinander folgend)	Klicken bei gedrückter Strg-Taste
Baum und Miniaturbereiche aktualisieren	F5
Ein Objekt der Auswahl hinzufügen	Umschalttaste+Nach-rechts-Taste, Nach-links-Taste, Nach-oben-Taste oder Nach-unten-Taste
Bild im Uhrzeigersinn drehen	Strg + Umschalttaste + U
Bild gegen den Uhrzeigersinn drehen	Strg + U
Bridge in maximaler Größe öffnen und Paletten automatisch ausblenden	Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf das Symbol zum Öffnen von Bridge in der Optionsleiste
Dialogfeld „Datei-Informationen“ öffnen	Strg + Alt + Umschalttaste + I
Hilfe anzeigen	F1

Index

Numerische Zeichen

- 16-Punkt-Korrekturmaske
 - Effekt 313
- 24P-Modus 32
- 24P-Timecode 34
- 24P-Wiedergabe, Einstellungen 33
- 3D Effekt 318
- 3D-Brille Effekt
 - Geisterartefakte 286
 - rote, blaue und grüne Gläser 286
 - Wissenswertes 284
- 4-Farben-Verlauf Effekt 320
- 4-Punkt-Korrekturmaske Effekt 313
- 5.1 Surroundsound
 - aufteilen, auf Monoclips 178
 - heruntermischen, auf weniger Kanäle 192
 - Tonschwenk und Balanceregung 188
 - Wissenswertes 170
- 8-Punkt-Korrekturmaske Effekt 313

A

- AAF-Format
 - exportieren 390
 - Wissenswertes 390
- AAF-Plug-In
 - Kompatibilität mit Avid Express DV 390
- AAF-Plug-in
 - Projektdaten konvertieren 390
- Ablagebereiche
 - Wissenswertes 17
- Ablagen
 - benutzerdefiniert 254
 - Effekte 247, 248
 - erstellen 254
 - Favoriten 248
 - hinzufügen und löschen 93
 - Inhalt anzeigen 93
- Absatztext
 - neu anordnen 208
 - Vergleich mit Punkttext 204
 - Wissenswertes 204
- Adobe After Effects
 - Ebenen in Adobe Premiere Pro kopieren 153
 - Konvertierung von Ebenen in Adobe Premiere Pro 154

- Adobe Audition
 - Audiodaten bearbeiten 198
 - Dateien verwenden 86
- Adobe Bridge
 - Siehe auch* Bridge-Fenster
 - Wissenswertes 38
- Adobe Bridge-Fenster
 - anpassen 40
 - Hauptkomponenten 39
- Adobe Dynamic Link
 - After Effects-Komposition importieren, Befehl 158
 - Asset ersetzen, Befehl 159
 - Farbräume 157
 - Inkrementieren und sichern, Befehl 157
 - Kompositionen neu verknüpfen 159
 - Leistungsverwaltung 157
 - Links löschen 158
 - Medien verbinden, Befehl 159
 - Neue After Effects-Komposition, Befehl 157
 - Offline-Kompositionen 159
 - Projekte speichern 157
 - Speichern unter, Verhalten 157
 - Verknüpfen mit Kompositionen 157, 158
 - Verknüpfte Clips in Adobe Premiere Pro vorläufig unterdrücken 159
 - Verknüpfte Kompositionen bearbeiten 159
 - Verknüpfung von Kompositionen aufheben 159
 - Wissenswertes 156
- Adobe Encore DVD
 - Kapitelverknüpfungen festlegen 141
- Adobe Expert Support 2
- Adobe Help Center
 - Anzeigen von Support-Dokumenten 3
 - Drucken von Hilfethemen 5
 - Hilfethemen 3
 - Hinzufügen von Kontaktinformationen 3
 - Navigieren in der Hilfe 4
 - Suchen nach Hilfethemen 4
 - über 2
 - Umschalten der Ansicht 5

- Voreinstellungen 2
- Weitere Ressourcen, Bereich 3
- Adobe Illustrator
 - AI-Dateien als Sequenz importieren 88
 - AI-Dateien als Standbilder importieren 87
 - AI-Dateien rastern 87
- Adobe InDesign
 - Metadaten in 49
- Adobe Media Encoder
 - Audio-Optionen 385
 - Befehl 385
 - Dateiformate 382
 - Filteroptionen 383
 - Video-Optionen 383
 - Wissenswertes 371, 378
- Adobe Photoshop
 - Clips bearbeiten 153
 - neue Dateien erstellen 153
 - PSD-Dateien importieren 87
- Adobe Premiere Pro
 - Assets in After Effects kopieren 153
 - Konvertierung von Assets in After Effects 155
 - neue Funktionen 8
 - Übersicht über den Arbeitsablauf 10
- Adobe Press 7
- Adobe Stock Photos
 - Siehe auch* Stock Photos-Konten
 - Bestelldaten anzeigen 59
 - Fotos erneut herunterladen 61
 - in Adobe Bridge 38
 - kaufen 58
 - Kompositionen 57
 - suchen anhand von Stichwörtern 56
 - Tipps für die Suche 56
 - Voreinstellungen 61
 - Warenkorb 58
 - Wissenswertes 54
- Adobe Stock Photos. *Siehe* Adobe Stock Photos
- Adobe Stock Photos-Konten
 - anmelden an 60
 - einrichten 59
 - Informationen ändern 60, 61
 - Vorteile 59

- Adobe Version Cue
 - in Adobe Bridge 38
- Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“ 265
- Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“
 - Siehe* Adobe-Dialogfeld „Farbe wählen“
- Advanced Authoring Format. *Siehe* AAF
- AI. *Siehe* Adobe Illustrator
- AIFF-Format
 - exportieren 374
- Aktivieren, Befehl 131
- Aktivierung, Software 1
- Aktualisieren
 - Software und Hilfethemen 2
- Aktualisieren, Befehl 44
- Aktualisierungen, Software 7
- Alle Dateien anzeigen, Befehl 44
- Alle offline, Dateioption 26
- Alle überspringen, Dateioption 26
- Alles auswählen, Befehl 44
- Allgemeine Voreinstellungen
 - Adobe Bridge 41
- Alphaanpassung Effekt 311
- Alpha-Glühen Effekt 329
- Alphakanal abschrägen Effekt 318
- Alpha-Kanäle
 - Einführung 347
- Alphakanäle
 - andere Adobe-Anwendungen 349
 - anzeigen 99
 - Clips 348
 - Integriert und direkt 348
 - Mit und ohne Farbflächen 348
 - Optionen 350
 - Wissenswertes 348
- Alphakanäle mit Farbflächen 348
- Als Details, Befehl 43
- Als Filmstreifen, Befehl 43
- Als Versionen und Alternativen, Befehl 43
- An aktueller Zeitposition
 - durchschneiden, Befehl 132
- Analoge Medien
 - Audiodaten aufnehmen 73
 - Video aufnehmen 72
 - Wissenswertes 63
- Anamorphisch 2:1, Einstellung 32
- Ändern der Größe
 - DVD-Menüelemente 403
- Animieren
 - Clips 241
 - DVD-Schaltflächen 404
 - Keyframes 230, 232
- Ankerpunkte
 - Clips 241
 - Titelfenster 212, 213
- Ansichten
 - in Adobe Help Center 5
- Anzeige der In-Bewegung 125
- Anzeige der Out-Bewegung 125
- Anzeigebereichsleiste
 - Quell- und Programmmonitor 98
 - Schnittfenster 106, 107
- Anzeigeformat 25
- Anzeigemodus 99
- Anzeigemodus im Referenzmonitor 102
- Arbeitsablauf
 - bearbeiten 104
 - Übersicht 10
- Arbeitsbereich löschen, Befehl 41
- Arbeitsbereich rendern, Befehl 136
- Arbeitsbereich speichern, Befehl 41
- Arbeitsbereiche
 - Ablagebereiche 17
 - Audio 172
 - Einführung 15
 - in Adobe Bridge 40
 - Löschen 20
 - mehrere Monitore 19
 - Schließen von Bereichen und Fenstern 18
 - verankern und gruppieren 18
 - verwalten 20
 - Videobearbeitung 104
 - Wissenswertes 10
- Arbeitsbereichsleiste
 - einstellen 135
 - Größe ändern 135, 136
 - Marken 135
 - verschieben 135
 - Wissenswertes 106
- Arbeitslaufwerke
 - festlegen 35
 - Leistung erhöhen 35
 - Voreinstellungen 73
 - Wissenswertes 34
- Arithmetik Effekt 286
- ASIO-Einstellungen, Option 182
- Attribute einfügen, Befehl 131
- Audiences-
 - Kodierungseinstellungen 386
- Audio 229
 - Crossfade 186
 - digitalisieren 74
 - Exportieren 374
 - extrahieren 176
 - Keyframes reduzieren 235
 - komprimiert 85
- Audio Einheiten, Befehl 174
- Audio exportieren, Befehl 374
- Audio Video Interleave. *Siehe* AVI-Format
- Audioaufnahmeinstellungen 73
- Audiobänder 74
- Audio-Bittiefe 378
- Audioblöcke. *Siehe* Audio-Interleave
- Audio-CD 85
- Audioclips, anzeigen 175
- Audiodaten
 - Ausgaberrouting 190, 192
 - auswählen, für die Wiedergabe 175
 - Balanceregulierung 187, 234
 - bearbeiten, in Adobe Audition 198
 - digitalisieren 73
 - heruntermischen 192
 - Signalweg festlegen 172
 - Standarddauer 186
 - Tonschwenk 187
 - Übersteuerung 173
 - Verarbeitungsreihenfolge 172
- Audiodaten, Eingangskanäle 181
- Audioeinheiten
 - Monitore und Schnittfenster 141
- Audioeinheiten, Befehl 175
- Audioexport, Einstellungen 374
- Audioexporteinstellungen 378
- Audio-Interleave 378
- Audiokanäle
 - Wissenswertes 170, 171
 - zuordnen 177
- Audiokanäle, zuordnen 177
- Audiomastermix 173
- Audiomischung
 - automatisieren 196
 - Wissenswertes 172
- Audiomixer
 - Änderungen automatisieren 196
 - Audioeinheiten festlegen 175
 - Effektliste 174
 - Spuren stumm schalten 185
 - Tonschwenk und Balanceregulierung 187
 - Wissenswertes 173
- Audio-Samplerate 73

- Audio-Samples 141
- Audiospuren
 - im Audiomixer 173
 - Konvertierung in After Effects 155
 - Wissenswertes 170
- Audio-Submixe 189, 192
- Audioüberblendung anwenden, Befehl 186
- Audioüberblendungen
 - Konvertierung in After Effects 155
 - Wissenswertes 185
- Audioverstärkung 183
- Audioverstärkung, Befehl 184
- Audio-Wellenformen 175
- Audition. *Siehe* Adobe Audition
- Auf Band ausgeben, Befehl 370
- Auf DVD ausgeben, Befehl 385
- Auf Standard-Arbeitsbereich zurücksetzen, Befehl 41
- Aufheben der Verknüpfung
 - Audio und Video 143
- Aufheben einer Verbindung
 - Clips 143
- Aufnahme
 - Audio und Video, Schaltfläche 114, 116
 - Probleme 71
 - Tipps 75
 - vorbereiten 69
- Aufnahmeeinstellungen
 - analog 72
 - Audio 73
 - Batchliste 78
 - Dateispeicherorte 78
- Aufnahmefenster
 - Steuerelemente 68
 - Wissenswertes 11, 63
- Aufnahmekarten 21, 72
- Aufnehmen
 - gesamtes Band 70
 - mit Gerätesteuerung 70
 - ohne Gerätesteuerung 69
 - Systemanforderungen 68
 - Wissenswertes 63
- Aufnehmen, Audio
 - Eingangskanal vorbereiten 181
 - stummschalten 182
- Aufnehmen, Multi-Kamera-Sequenzen 151
- Aufteilen auf Monoclips, Befehl 178
- Aufzeichnen von Clips 76, 77
- Aus Favoriten entfernen, Befehl 46
- Ausgabe
 - Auf Videoband ohne Gerätesteuerung 370
- Ausgelassene Frames 68, 94, 370
- Ausrichten
 - Clips 131
 - Kanten 131
 - Marke für die aktuelle Zeit 108
 - Objekte 215
 - Objekte in Titeln 215, 216
- Ausschneiden, Befehl 45
- Aussteuerungsanzeige nur für Eingang, Befehl 174
- Auswahl aufheben, Befehl 44
- Auswahl umkehren, Befehl 44
- Auswählen
 - Clips 129
 - Dateien, in Adobe Bridge 44
- Auswahlfeld, Clips auswählen 130
- Auswahlwerkzeug 17
- Auswerfen, Befehl 45
- Auszoomen, Schaltfläche 107
- Auto-Farbe Effekt 278
- Auto-Kontrast 259
- Auto-Kontrast Effekt 278
- Automatisch abspielbare DVDs
 - erstellen 405
 - Wissenswertes 396
- Automatisch in Sequenz umwandeln, Befehl 119
- Automatisch speichern 27
- automatische Szenensuche 70
- Automatischer Schwarz-Tonwert 259
- Automatischer Weiß-Tonwert 259
- Automatisierte Aufgaben
 - Ausführen 48
 - Online-Ressourcen 7
- Auto-Tonwertkorrektur Effekt 278
- AVID-Formate
 - Exportieren einer AAF zur Verwendung mit 390
- AVI-Format
 - Daten der Marke exportieren 372
- B**
- Balance (Audio) Effekt 341
- Balanceregulation, Audio 187, 234
- Band. *Siehe* Videoband
- Bandpass Effekt 341
- Bässe Effekt 341
- Batchaufnahme
 - Clips 79
 - Einstellungen 78
- Fehlerbehebung 79
 - neu aufnehmen 84
 - Projektmanager verwenden 391
 - Wissenswertes 75
- Batchlisten
 - einrichten 78
 - importieren und exportieren 79
 - neu aufnehmen mit 84
- Bearbeiten
 - Automatisch in Sequenz umwandeln, Befehl 119
 - Clips im Originalprogramm 153
 - Clips teilen 132
 - Dreipunktbearbeitung 118
 - Frames extrahieren 133
 - in der Zuschneideansicht abbrechen 124
 - Leerräume zwischen Clips löschen 133
 - Löschen und Lücke schließen 120, 122, 125
 - L-Schnitt-Bearbeitung 121
 - neu anordnen 134
 - Rollen 120, 125
 - rollen 122
 - Teilung 144
 - überlagern 114
 - Überlagerungen 114
 - Überschieben 122, 124
 - überschieben 122, 123
 - Unterschieben 123
 - verbundene Clips 143
 - Vierpunktbearbeitung 118
 - Vorschau in der Zuschneideansicht 124
 - zuschneiden 120
- bearbeiten
 - Zuschneideansicht 120
- Bearbeitung
 - offline 84
 - online 84
- Bearbeitungsmodus 23
- Beim Schreiben schützen, Befehl 196, 197
- Beleuchtungseffekte
 - Position, Skalierung und Drehung anpassen 242
 - Strukturen anwenden 273
 - Wissenswertes 280
- Benutzerdefinierte Ablagen 254
- Benutzerforen 7
- Berechnungen Effekt 287
- Bereich für geschützte Aktion, Einstellung 25

- Bereich für geschützten Titel, Einstellung 24
- Bereiche
 - schließen 18
- Bereiche für geschützte Aktionen. *Siehe* Geschützte Bereiche
- Bereiche für geschützte Titel. *Siehe* Geschützte Bereiche
- Bereiche, anzeigen 276
- Beschneiden
 - Dateien vor dem Export 388
- Beschneiden & Skalieren Effekt 336
- Beschneiden Effekt 336
- Beschriftete auswählen, Befehl 44
- Beschriftung, Befehle
 - in Adobe Bridge 46
- Bewegte Maske 359
- Bewegungseffekt 241
- Bewegungspfade
 - bearbeiten 244
- Bewegungs-Werte, Konvertierung in After Effects 155
- Bézier-Formen, Optionen festlegen 213
- Bézier-Keyframes
 - erstellen 239
 - Griffpunkte anpassen 237
- Bilder
 - Drehen 46
- Bildlauf
 - Schnittfenster 136
- Bildmaske, Überblendung 168
- Bildmaske-Key 357
- Bildmaske-Key Effekt 313
- Bildschirme
 - für Vorschau verwenden 136
- Bildzeilen 127
- Bitratencodierung 384
- Bittiefe
 - Audiodaten 73, 378
 - Exportieren 376
 - Farbe 363, 376
 - Video 25
- Blendenflecke Effekt 326
- Blitz Effekt 326
- Blöcke, Audio 378
- Blue Screen-Key 355
- Blue Screen-Key Effekt 311
- Bluescreen. *Siehe* Keying
- BMP, Dateiformat
 - exportieren 374
- Brechung Effekt 306
- Brennen von DVDs 407
- Bridge Center 38
- Bridge. *Siehe* Adobe Bridge
- Bump Layer 273
- Bypass-Option, für Audioeffekte 341
- C**
- Cache
 - Einstellung, zentral und verteilt 42 über 42
- Cache exportieren, Befehl 42
- Cache für diesen Ordner bereinigen, Befehl 42
- Cache für Unterordner anlegen, Befehl 42
- Camera Raw-Dateien
 - in Adobe Bridge 38
- CBR-Kodierung 384
- CD-ROM
 - Exportieren 364
 - Kapazität 364
 - VCD exportieren 365
- Chroma-Key Effekt 311, 353
- Chroma-Keying. *Siehe* Keying
- Chrominanz
 - NTSC-Grenzwerte 273
 - Wissenswertes 273
- Cineon-Konverter Effekt 287, 288
- Clip Notes
 - Exportieren 393
- Clipanfang abschneiden, Symbol 120
- Clipdauer 108, 125
- Clipseigenschaften
 - im Schnittfenster anzeigen 108
- Clipende abschneiden, Symbol 120
- Clipinstanzen 105
- Clippkopien 105
 - erstellen 148
 - in Master-Clips konvertieren 148
 - Start und Ende anpassen 148
 - Wissenswertes 105, 147
- Clipmarken, Konvertierung in After Effects 155
- Clips
 - aktivieren und deaktivieren 131
 - alle Clips auf einer Spur löschen 133
 - animieren 241, 242
 - Auswählen 129, 130
 - bearbeiten, im Originalprogramm 153
 - deaktivieren 131
 - Farbe entfernen 269
 - gleichzeitig mit Spuren hinzufügen 117
 - Griffpunkte 161
 - gruppieren 131
 - im Projekt anordnen 92
 - im Schnittfenster verschieben 134
 - importieren 84
 - in das Schnittfenster ziehen 116
 - in den Programmmonitor ziehen 116
 - in Quellmonitor öffnen 96
 - Leerräume dazwischen löschen 133
 - Masken 360
 - neu anordnen 134
 - neu verbinden 143
 - Original 129
 - rückwärts abspielen 126
 - teilen 132
 - transparent 145
 - überblenden 355
 - Verbindung aufheben 143
 - Verschieben 133
 - Video- und Audio-Clips verbinden 142
- Clips kopieren und einfügen 130
- Cliptitelframes 95
- CMX3600-Format
 - Exportieren 389
- Codecs
 - Exportieren 376
 - Wissenswertes 367
- Color Pass Effekt 270, 309
- Color-Key Effekt 312, 354
- Color-Keying. *Siehe* Keying
- Compressor/Decompressor. *Siehe* Codecs
- Constant Bit Rate. *Siehe* CBR-Kodierung
- Control-M 66
- Convolution Kernel Effekt
 - Anpassen der Helligkeit 270
 - Wissenswertes 280
- Copyright-Informationen, hinzufügen 51
- Crossfade
 - Audiodaten 186
- D**
- D1/DV NTSC
 - Pixel-Seitenverhältnis 32
- D1/DV PAL
 - Pixel-Seitenverhältnis 32
- Dateien
 - auswählen, in Adobe Bridge 44
 - beschriften 46
 - fehlende 26

- importieren 84
 - navigieren 44
 - öffnen, in Adobe Bridge 45
 - Stapel umbenennen 49
 - suchen 26, 47
 - überspringen 26
 - umbenennen 26
 - verwalten 45
 - werten 47
 - Dateien und Ordner suchen 47
 - Dateien und Ordner suchen, mit Adobe Bridge 47
 - Dateien werten, in Adobe Bridge 47
 - Dateiformate
 - für den Export 374
 - Optionen in Adobe Media Encoder 382
 - unterstützte 64
 - Wissenswertes 84
 - Datei-Info, Befehl 51
 - Dateinavigation, Befehl 40
 - Dateisuche, mit Adobe Bridge 38
 - Daten der DVD-Marke, exportieren 372
 - Datenraten 368
 - Datenträger
 - DVDs 406
 - Dauer
 - im Quell- und Programmmonitor anzeigen 97
 - Standardüberblendungen 164
 - Überblendung 167
 - Wissenswertes 125
 - Deckkraft
 - anpassen 350
 - im Schnittfenster bearbeiten 234
 - Titel 216
 - Deckkraft- Werte, Konvertierung in After Effects 155
 - DeEsser Effekt 341
 - DeHummer Effekt 342
 - Deinstallation der Software 1
 - DeNoiser Effekt 342
 - Der Monitor „YCbCr-Parade“ 275
 - Diagramme
 - anpassen, im Effekteinstellungsfenster 233
 - anpassen, Schnittfenster 234
 - im Effekteinstellungsfenster anzeigen 227
 - Differenzframes 94
 - Differenz-Keying. Siehe Keying
 - Differenzmaske-Key 358
 - Differenzmaske-Key Effekt 312
 - Digitalisieren
 - Audio 74
 - Audiodaten 73
 - Video 63, 71
 - Videoaufnahmekarten 72
 - Direkte Kanäle 348
 - Dithering
 - Option beim Exportieren von GIF 372
 - Dolby Digital-Format (AC3)
 - exportieren 374
 - Dominierendes Halbbild 128
 - Dreheigenschaft 241
 - Drehen
 - Objekte 216
 - Objekte in Titeln 217
 - Drehung
 - anpassen, im Effekteinstellungsfenster 241
 - anpassen, Schnittfenster 234
 - Dreidimensional. *Siehe* 3D
 - Dreipunktbearbeitung 117
 - Dreiwege-Farbkorrektur Effekt
 - Definieren von Farbtönenbereichen 265
 - Entfernen von Farbdarstellungen 258
 - schnelle Luminanzkorrektur 259
 - Tonwerte 263
 - Wissenswertes 297
 - Drucken
 - Hilfethemen 5
 - Dual-Layer-Discs 406
 - Duplizieren, Befehl 45
 - Durchsuchen, Befehl 39
 - DVCPRO
 - HD 366
 - Pixel-Seitenverhältnis 32
 - DVD-Erstellung 141
 - DVD-Export
 - Audiences-Einstellungen 386
 - Audio-Einstellungen 385
 - DVD-Marken
 - Hauptmenü 398
 - Hauptmenümarken 398
 - löschen 401
 - manuell hinzufügen 399
 - Stoppmarken 400
 - Szenemarken 399
 - umbenennen 401
 - verschieben 401
 - Wissenswertes 397
 - DVD-Marken automatisch generieren, Befehl 400
 - DVD-Medien 406
 - DVD-Menüschaltflächen
 - löschen 403
 - Miniaturansicht 401
 - verbinden 397, 398
 - DVDs
 - Animieren von Schaltflächen 404
 - Arten 396
 - automatisch abspielbare DVDs erstellen 405
 - brennen 407
 - erstellen 396
 - Hintergrund anpassen 404
 - Inhalt vorbereiten 397
 - ISO-Bild 404
 - menübasiert 401
 - Menüvorlagen 401
 - Texteigenschaften ändern 404
 - Überlappende Schaltflächen 403
 - Vorlagen ändern 403
 - Vorlagen auswählen 402
 - Vorschau 406
 - DVD-Vorlagen. *Siehe* Vorlagen
 - Dynamic Link. *Siehe* Adobe Dynamic Link
 - Dynamics Effekt 342
- ## E
- Ebenen
 - Aus Adobe Premiere Pro erstellen 154
 - Ebenenübergreifender Weichzeichner Effekt 282
 - Ebenenzeitmarken
 - Konvertierung in Adobe Premiere Pro 154
 - Echo Effekt 335
 - Eckpunkt Effekt 300
 - Eckpunkte
 - in Verbindungspunkte umwandeln 213
 - Edit Decision List (EDL) 389
 - EDL. *Siehe* Edit Decision List
 - Effekt
 - Wissenswertes 291, 294
 - Effekt „Ebenenübergreifende Berechnung“ 288
 - Effekt „Malen animieren“ 334
 - Effekte
 - Siehe auch* Name des jeweiligen Effekts
 - aktivieren 253
 - anpassen und zurücksetzen 252
 - anzeigen
 - Effekteinstellungsfenster 251

- Audio 189
- beschleunigen und bremsen 239
- entfernen 249
- im Schnittfenster anzeigen 228
- kopieren und einfügen 249
- Liste, im Audiomixer 174
- Plug-ins 246
- spur-basiert und clip-basiert 246
- Vorgaben 253
- zuweisen 248
- Effekteigenschaften
 - Konvertierung in Adobe Premiere Pro 154
- Effekteinstellungsfenster
 - Anzeigen von Effekteinstellungen 251
 - Audiopegel anpassen 185
 - Effekte beschleunigen und bremsen 239
 - Keyframes aktivieren 230
 - Keyframes und Diagramme anzeigen 227
 - Überblendungen anzeigen 164
 - Wert- und Geschwindigkeitsdiagramme anpassen 233
 - Wissenswertes 250
- Effektfenster 13, 247
- Eigenschaften abrufen für, Befehl 368
- Eigenschaften umwandeln
 - Konvertierung in Adobe Premiere Pro 154
- Eigenständiger Film 387
- Ein-/ausblenden
 - Videos 350
- Einfärben Effekt 311
- Einfrieren von Frames 127
- Einfügen, Befehl
 - und Marke für die aktuelle Zeit 130
 - in Adobe Bridge 45
 - und Keyframes 236
- Einfügen, Schaltfläche 118
- Einfügungssymbol 116
- Einpassen. *Siehe* Vierpunktbearbeitung 118
- Einzoomen, Schaltfläche 107
- Ellipse Effekt 324
- Encoder 367
- Encore DVD. *Siehe* Adobe Encore DVD
- Endlosschleife
 - Alternate-Filme von QuickTime 387
 - Wiedergabe von GIF-Animation 372
 - Zuschneideansicht 124
- Entfernen-Maske Effekt 314
- Entwicklerressourcen
 - SDK-Dokumentation 7
 - Skript-Handbücher 7
- Entzerrung Effekt 310
- EQ Effekt 344
- Ergänzen, Befehl 130
- EXIF 50
- Exporteinstellungen
 - allgemein 375
 - Audio 378
 - Audio-Optionen 385
 - AVI-Export 372
 - Filteroptionen 383
 - Formatoptionen 382
 - GIF-Export 372
 - Keyframe und Rendern 377
 - Video 376
 - Video-Optionen 383
- Exporteinstellungen, Dialogfeld 379
 - Siehe auch* Adobe Media Encoder
- Exportieren
 - Allgemeine Einstellungen 375
 - Audiodaten 374, 378
 - Auf Videoband 368
 - Bearbeitungsliste (Edit Decision List, EDL) 389
 - CD-ROM 364
 - Clip Notes 393
 - Dateiformate 374
 - Daten der Marke in AVI-Dateien 372
 - Einstellungen 374, 376, 377, 378
 - Film 364
 - Filmdateien 371, 374
 - GIF-Dateiformat 372
 - High-Definition-Video 366
 - In AAF 390
 - In Streaming Video 366
 - Internet 365
 - Keyframes 367
 - Medientypen 363
 - Methoden 371
 - Mit Adobe Media Encoder 378, 379, 380
 - Standbilder 373
 - Videoband mit Gerätesteuerung 369
 - Video-CD, Format 365
 - Videodateien 371
 - Videoeinstellungen 376
 - Vorgabeeinstellungen verwenden 381
 - Wissenswertes 363
- Extensible Metadata Platform (XMP) 49
- Extrahieren
 - Audiodaten aus Clips 176
- Extrahieren Effekt 280
- F**
 - Facette Effekt 320
 - Farbabstimmung Effekt 267, 309
 - Farbbalance (HLS) Effekt 309
 - Farbbalance (RGB) Effekt 309
 - Farbbalance Effekt 279
 - Farbbalance, steuern 288
 - Farbbalken 145
 - Farbdarstellungen
 - schnell korrigieren 258
 - Farbe ändern Effekt 307
 - Farbe ersetzen Effekt 268, 310
 - Farben
 - abstimmen 309
 - anpassen 279, 309, 311
 - Bittiefe 376
 - entfernen 280, 307
 - ersetzen 310
 - isolieren 309
 - Farbflächen
 - Konvertierung in Adobe Premiere Pro 154
 - Farbkorrektur
 - Anpassen der Farbe 267
 - Anwenden von Effekten 257
 - Arbeitsbereich 256
 - Definieren von Farbtonbereichen 265
 - Entfernen der Farbe 269
 - Farbbereich festlegen 266
 - Kurven 261
 - Referenzmonitor 102
 - Wissenswertes 255
 - Farbräder
 - Farbkorrektur 259
 - Farbre relief Effekt 330
 - Farbsichere Tonwerte. *Siehe* Vektorbereich
 - Farbtabelle aus Film erstellen, Option 376
 - Farbtabellen 376
 - Farbtonausgleich, Farbrad 259

- Farbtonbereich, anpassen 279
 - Farbverlauf Effekt 337
 - Farbverlauf, Überblendung 169
 - Farbverläufe
 - mit Verlauffeffekt erstellen 329
 - Farbverschiebung Effekt 309
 - FAT32-Format
 - exportieren 64
 - Wissenswertes 35
 - Fehlende Dateien 80
 - Fehler, korrigieren 36
 - Fehler, korrigieren und rückgängig machen 36
 - Fenster
 - Siehe auch Namen der einzelnen Fenster*
 - Fenster schließen, Befehl 39
 - Fenstermenü 16
 - Fest definieren, Befehl 53
 - Feste Framerate Effekt 336
 - Filialdokumente 49
 - Film exportieren, Befehl 371
 - Film, Befehl 373
 - Filme, eigenständig 387
 - Film-Header 387
 - Filmkommentare 73
 - Filmmaterial interpretieren, Befehl 96, 350
 - Filmstreifen-Fokus, Befehl 40
 - Film-Timebase 23
 - Filmvorspann 144
 - Fixierte Effekte 245
 - Flimmern reduzieren, Option 129
 - Foren, online 7
 - Formate, unterstützte
 - Audio 65
 - Standbilder 65
 - Video 65
 - Framegröße *Siehe auch* Frame-Seitenverhältnis
 - Frame vorwärts 101
 - Frame, Befehl 373
 - Framegröße 26, 29, 32, 376
 - Siehe auch* Frame-Seitenverhältnis
 - Framegröße, Einstellung 23
 - Frame-Halten, Konvertierung in After Effects 155
 - Framerate
 - Für Export 376
 - Frames
 - Anfangsnummer 24
 - Clips mit ausgelassenen Frames erkennen 94
 - einfrieren 127
 - extrahieren 133
 - Interlaced-Video 127
 - navigieren 101
 - suchen 102, 147
 - überblenden 127
 - Frames, navigieren 101
 - Frame-Seitenverhältnis 28
 - Siehe auch* Pixel-Seitenverhältnis, Framegröße
 - Fülleigenschaft
 - von Objekten in Titeln 218
 - Füllmethoden
 - und Füllwerkzeug-Effekt 329
 - und Kreis-Effekt 324
 - und Raster-Effekt 326
 - und Zoom-Effekt 301
 - Füllwerkzeug Effekt 327
- G**
- Gamma-Korrektur Effekt 310
 - Gaußscher Scharzeichner Effekt 283
 - Gaußscher Weichzeichner Effekt 283
 - Gerade Halbbilder. *Siehe* Interlaced-Video
 - Geräte kalibrieren 67
 - Gerätesteuerung
 - Aufnahme mit 66
 - Aufnahmefenster 68
 - Geräteeinstellungen 67
 - ohne Gerätesteuerung aufnehmen 69
 - Plug-Ins 67
 - Projekteinstellungen 66
 - Videobandaufnahme 369, 370
 - Wissenswertes 66
 - Geschützte Bereiche
 - im Quell- und Programmmonitor anzeigen 98
 - Titel 203
 - Wissenswertes 203
 - Geschwindigkeit
 - anhand der Dauer ändern 126
 - anhand eines Prozentsatzes ändern 126
 - mit Werkzeug „Rate ausdehnen“ ändern 127
 - Tonhöhe beibehalten 126
 - umkehren 126
 - Wissenswertes 126
 - Geschwindigkeit einstellen 126
 - Geschwindigkeit, Befehl 125, 126
 - Geschwindigkeitseigenschaft, Konvertierung in After Effects 155
 - Getrimmte Batchliste, mit Projektmanager erstellen 391
 - Ghosting Effekt 284
 - GIFAnimation, Format
 - exportieren 372, 374
 - GIF-Format
 - importieren 86
 - Sequenzen 374
 - Siehe auch* GIF-Animation-Format
 - Glanz
 - zu Titeln hinzufügen 219
 - Glanz, zu Titeln hinzufügen 219
 - Glätten 87
 - Glätten Effekt 282
 - Global Positioning System-Daten (GPS) 50
 - GPS-Informationen in Dateien 50
 - GPU-Effekte 247
 - Graustufen
 - Erstellen aus Farbclips 280, 309
 - Graustufenbilder
 - aus Farbclips erstellen 307
 - Werte anpassen 307
 - Green Screen-Key 355
 - Green Screen-Key Effekt 313
 - Greenscreen. *Siehe* Keying
 - Griffpunkte, für Clips 161
 - Grobkörniges Video 71
 - Größenänderungssymbol 110
 - Group of Pictures (Bildergruppen) *Siehe* GOPs
 - Grundlinienverschiebung 207
 - Gruppieren, Befehl 131
 - Gruppierung aufheben, Befehl 131
- H**
- H.264 366
 - Halbbild interpolieren Effekt 340
 - Halbbilddominanz
 - In exportierten Dateien 377
 - Halbbilder
 - Reihenfolge 128
 - Halbbilder, Einstellung 23
 - Halbbildoptionen, Befehl 129
 - Halbbild-Reihenfolge
 - Wissenswertes 127
 - Halbbilder
 - Wissenswertes 127
 - Hauptmenü-Marken
 - löschen 401
 - Wissenswertes 397, 398

- Hauptmenümarken
 - manuell hinzufügen 399
 - umbenennen 401
 - verschieben 401
 - HD
 - Pixelseitenverhältnis 32
 - HDV 366
 - Pixelseitenverhältnis 32
 - Helligkeit
 - anpassen 279
 - anpassen, Convolution Kernel-Effekt 270
 - in Benutzeroberfläche ändern 19
 - Helligkeit & Kontrast Effekt 279
 - Herausnehmen 132
 - Herunterladen
 - Aktualisierungen, Plug-Ins und Probeversionen 7
 - Heruntermischen 192, 378
 - High-Definition-Video 366
 - Hilfesystem
 - Aktualisieren von Themen 2
 - Drucken 5
 - Navigieren 4
 - Suchen 4
 - Über 3
 - Hintergrundinformationen und Online-Ressourcen 7
 - Hinzufügen von Clips zu Sequenzen 116
 - Hochpass Effekt 344
 - Höhen Effekt 346
 - Horizontal spiegeln Effekt 337
 - Horizontale Ablenkung Effekt 337
 - Horizontale Bildzeilen 127
 - Horizontaler Text 204
- I**
- IEEE 1394 68
 - Illustrator. *Siehe* Adobe Illustrator
 - Im Explorer anzeigen, Befehl 45
 - Im Finder anzeigen, Befehl 45
 - Importieren
 - Clip Notes-Kommentare 395
 - Wissenswertes 84
 - Importieren, Befehl 63
 - In Bridge anzeigen (Befehl) 45
 - In Farbe ändern Effekt 308
 - In Kompaktmodus wechseln, Schaltfläche 40
 - In Papierkorb verschieben, Befehl 45, 46
 - In Projekt einfügen, Befehl 129
- In- und Out-Points** 120
- aktuelle Zeit spulen 113
 - bearbeiten 120
 - entfernen 113
 - Sample-basiert für Audio 141
 - setzen für Teilungen 144
 - verschieben 112
 - Wissenswertes 111
- In- und Out-Points der Sequenz**
- um eine Auswahl setzen 117
- In Vollmodus wechseln, Schaltfläche** 40
- Informationen zum Bearbeitungsverlauf, zu Dateien hinzufügen** 51
- Informationsfenster** 16
- Inhaltsbereich** 39
- In-Point setzen, Schaltfläche** 112, 117
- In-Point- und Out-Point-Frames, gleichzeitig anzeigen** 112
- In-Point-Symbol in der Zuschneideansicht** 125
- Installation der Software** 1
- Integrierte Alphakanäle** 348
- Interlaced Video** 127
- Interlaced-Video** 127
- Internet**
- Dateien exportieren 365
- Internet. *Siehe* Internet**
- Interpolation**
- Informationen 237
- Interpolation. *Siehe* Keyframes**
- IPTC** 50
- IPTC (IIM, alt)** 50
- IPTC-Kern** 50
- IPTC-Metadaten, bearbeiten** 51

J

- Jalousien Effekt 339
- JKL-Tasten 101
- Jog-Regler 125
- J-Schnitt-Bearbeitung 121, 144

K

- Kamera weichzeichnen Effekt 282
- Kameradaten, zu Dateien hinzufügen 51
- Kammereffekt. *Siehe* Zusammenfügen
- Kanäle
 - Siehe auch* Alphakanäle
 - 5.1 Surround-Audio 170
 - Audiokanäle zuordnen 177
 - Exportierte Audiodaten 378
 - Mono 170
 - Stereo 170

- Kanäle vertauschen Effekt 346
- Kanallautstärke-Audiofilter, Konvertierung in After Effects 155
- Kanalmixer Effekt 269, 279
- Kanal-Weichzeichner Effekt 282
- Kanten
 - hervorheben 329, 330, 331
- Kanten abschrägen Effekt 318
- Kanten aufräumen Effekt 332
- Kapitälchen 207
- Kapitelverknüpfungen 140
- Karten drehen, Überblendung 169
- Kassetendecks 74
- Keine Beschriftung, Befehl 46
- Keine Wertung, Befehl 47
- Kennzeichnungen
 - verwenden 93
- Kerning 207
- Keyframe und Rendern, Einstellungen 377
- Keyframes
 - Siehe auch* Bézier-Keyframes, Komprimierungs-Keyframes
 - aktivieren 230
 - anpassen 227
 - Audio 226
 - auswählen 231
 - Datenrate für Komprimierung bewerten 94
 - Effekteigenschaften 108
 - Eigenschaften anzeigen 228
 - hinzufügen 232
 - im Effekteinstellungsfenster anzeigen 227
 - im Schnittfenster anzeigen 228
 - Informationen 226
 - Interpolationsmethode ändern 237
 - kopieren und einfügen, Effekteinstellungsfenster 236
 - kopieren und einfügen, Schnittfenster 236
 - löschen 232
 - Navigation 231
 - während Automatisierung reduzieren 235
 - Werte festlegen 234
- Keyframe-Zusammenfassung 227
- Keying
 - Wissenswertes 348

- Keys
 anwenden 357
 Bildmaske 357
 Blue Screen 355
 Chroma 353
 Color 354
 Differenzmaske 358
 Green Screen 355
 Luminanz 356
 Masken-Keys 357
 Multiplizieren 356
 Non-Red 355
 RGB-Differenz 354
 Screen 356
 Spurmaske 359
 Kinofilm 364
 Kollektionen
 in Adobe Bridge 47, 48
 Kommentare
 als Clip Notes exportieren 393
 Kompakte Ansicht, in Adobe Help Center 5
 Kompaktmodus 40
 Kompositionen
 Offline, Adobe Dynamic Link 159
 Komprimiertes Audio 85
 Komprimierung
 Wissenswertes
 Komprimierungs-Keyframes 94, 367, 377
 Konstante Leistung,
 Audioüberblendung 186
 Konstante Verstärkung,
 Audioüberblendung 185
 Kontextmenüs 16
 Kontrast, anpassen 279
 Konturen finden Effekt 331
 Konturen scharfzeichnen Effekt 284
 Kopieren
 Ebenen und Assets zwischen After Effects und Adobe Premiere Pro 153
 Kopieren und Einfügen
 Clipattribute 131
 Clips 130
 Effekte 249
 Werte 236
 Kopieren, Befehl 45, 130, 236
 Korrekturen 36
 Korrekturmasken 313, 360
 Kräuseln Effekt 303
 Kreis Effekt 323
 Kriechende Titel
 erstellen 225
 Timing-Optionen 225
 Wissenswertes 224
 Kurven
 Luminanz- und Farbkorrektur 261
 mit Stiftwerkzeug zeichnen 211
 mit Zeichenstift-Werkzeug zeichnen 211
 Richtungslinien 211
- L**
 LANC 66
 Latch, Automatisierungsoption 196
 Laufweite, Text 207
 Lautstärke 229
 Lautstärke Effekt 183, 346
 Lautstärke/Kanal Effekt 341
 Lautstärkeaudiofilter, Konvertierung in After Effects 155
 Lautstärkeeigenschaft
 Konvertierung in Adobe Premiere Pro 154
 Lehrgänge, online 6
 Leistung, verbessern 98
 Leitungsruschen (Audio) Effekt 345
 Lesezeichen
 für Hilfethemen 5
 Letterboxing 28
 Lichtbrechung simulieren 326
 Lichthöfe
 entfernen 314
 erstellen 333
 Lichtkasten, Befehl 40
 Lineare Blende Effekt 338
 Links ausfüllen und Rechts ausfüllen Effekte 344
 Linsenverzerrung Effekt 300
 Logos, zu Titeln hinzufügen 214
 Löschen und Lücke schließen 120, 121, 122, 125, 133
 Löschen und Lücke schließen, Befehl 133
 L-Schnitt-Bearbeitung 121, 144
 Luminanz
 anpassen, mit Tonwerten 263
 messen 273
 mit Kurven anpassen 261
 schnelle Korrektur 259
 Luminanz-Key 356
 Luminanz-Key Effekt 313
 Luminanz-Keying, *Siehe* Keying
 Luminanzkorrektur Effekt 265, 292
- Luminanzkurve Effekt
 anwenden 261
 Wissenswertes 293
- M**
 Manuelle Aufnahme 69
Siehe auch Batchaufnahme
 Marke für die aktuelle Zeit
 im Schnittfenster verschieben 107
 navigieren, zu Keyframes 231
 Marke setzen, Schaltfläche im Schnittfenster 139
 Marken
Siehe auch DVD-Marken
 Dauer 140
 Effekteinstellungsfenster 253
 entfernen 140
 für Kommentare,
 Kapitelverknüpfungen und
 Webverknüpfungen
 verwenden 140
 hinzufügen 138
 In AVI-Dateien exportieren 372
 Kapitelverknüpfungen 140
 Kommentare einfügen 140
 Komprimierungs-Keyframes 377
 mit Marken spulen 139
 nummeriert 139
 verschieben 139
 wechseln zu 139
 Wissenswertes 138
 Masken
 bewegte 359
 Bildmaske, Überblendung 168
 entfernen 362
 Korrektur 360
 Spur 359
 Vollfarbmaske 361
 Wissenswertes 347, 349, 357
 Masken-Keys 357
 Maskierung
 Konvertierung in Adobe Premiere Pro 154
 Maskierungen
 Wissenswertes 349
 Master, Audio 173
 Matte festlegen (Effekt) 289
 Maximale Bittiefe, Einstellung 25
 Media Encoder. *Siehe* Adobe Media Encoder
 Median Effekt 315
 Medien verbinden, Befehl 81
 Mehrere Monitore 19

- Menübasierte DVDs
 - Vorschau 406
 - Wissenswertes 396
 - Menüelemente
 - Bearbeiten in Vorlagen 403
 - Menüs
 - anzeigen 16
 - Kontext 16
 - Menüschaftflächen. *Siehe* DVD-Menüschaftflächen
 - Metadaten
 - als Vorlagen anwenden 53
 - anhängen 53
 - Anzeigen 50
 - bearbeiten 50
 - Dokumenten hinzufügen 51
 - ersetzen 53
 - Festlegen der im Fenster „Metadaten“ angezeigten Typen 51, 53
 - MPEG-2-Dateien 385
 - über 49
 - Voreinstellungen für 51
 - Vorlagen 52
 - Wissenswertes 388
 - Metadaten, Fenster 50
 - Metadaten, Festlegen der im Fenster „Metadaten“ angezeigten Typen 52
 - Metadaten-Fokus, Befehl 40
 - M-Frames 384
 - Mischen
 - Wissenswertes 172
 - Mit Struktur versehen Effekt 334
 - Monitor „RGB-Parade“ 275
 - Monitor „Wellenform“ 274
 - Monoaudiospuren 170
 - Montage
 - Wissenswertes 347
 - Mosaik Effekt 331
 - MP3-Format
 - Wissenswertes 85
 - MPEG-1
 - Layer 3, Format 85
 - VCD-Variante 365
 - MPEG-Audioformat 374
 - MPEG-Formate
 - Multiplexer-Vorgabeoptionen 384
 - Vorgaben 385
 - Wissenswertes 385
 - MultibandCompressor Effekt 344
 - Multi-Kamera-Bearbeitung
 - aufnehmen 151
 - Clips abspielen 152
 - Clips einfügen und überlagern 152
 - neu aufnehmen 152
 - Schnittfenster 152
 - Synchronisieren von Clips 151
 - Wissenswertes 148
 - Zusammenstellen von Clips 150
 - Multiplexing 384
 - Multiplizieren-Key 356
 - Multiplizieren-Key Effekt 314
 - Multitap-Verzögerung Effekt 345
- N**
- Nach Schreiben zu „Touch“ wechseln, Befehl 196
 - Neigung 207
 - Neuanordnen 134
 - Neue Funktionen in Adobe Premiere Pro 8
 - Neuer Ordner, Befehl 46
 - Neuer Referenzmonitor, Befehl 102
 - Neues Fenster, Befehl 39
 - Neues Projekt, Befehl 21
 - Neuverbinden von Clips 143
 - N-Frames 384
 - Nicht gefiltert, Menü 44
 - Nicht maskierte Kanäle 348
 - Non-Interlaced-Video 127
 - Non-Red-Key 355
 - Non-Red-Key Effekt 314
 - NTFS-Format
 - exportieren 64
 - Wissenswertes 35
 - NTSC
 - DVDs erstellen 407
 - Timebase 23
 - Videosignalkomponenten 273
 - Nullpunkt der Sequenz, Befehl 109
 - Nummerierte Standbilder, Option 88
 - Nummerierte Standbilder. *Siehe* Standbilder
 - Nur Camera Raw-Dateien anzeigen, Befehl 44
 - Nur Grafikdateien anzeigen, Befehl 44
 - Nur Miniatur anzeigen, Befehl 43
 - Nur Vektordateien anzeigen, Befehl 44
- O**
- Objekte
 - ausrichten 215, 216
 - Deckkraft ändern 216
 - Drehung ändern 216, 217
 - Eigenschaften 217
 - Füllung ändern 218
 - in Titeln positionieren 216
 - Position ändern 216
 - Schlagschatten erstellen 222
 - Skalierung ändern 216
 - transformieren 216
 - verteilen 215, 216
 - Offline, Dateioption 26
 - Offline-Bearbeitung 84
 - Offlinedateien 78, 80
 - Offline-Kompositionen 159
 - Öffnen mit Camera Raw, Befehl 45
 - Öffnen mit, Befehl 45
 - Öffnen und Schließen von Dateien, in Adobe Bridge 39
 - Öffnen, Befehl
 - in Adobe Bridge 45
 - Öffnen, Dialogfeld 26
 - Online-Bearbeitung 84, 391
 - Online-Hilfe 3
 - Online-Schulungsressourcen 7
 - Optimieren
 - Alternate-Filme für Server 387
 - Exportierte Standbilder 377
 - Ordner
 - importieren 84, 85
 - navigieren 44
 - suchen 47
 - verwalten 46
 - Ordner anzeigen, Befehl 44
 - Original bearbeiten, Befehl 153
 - Originalclips 105
 - Originalspuren 114
 - Out-Point setzen, Schaltfläche 112, 117
 - Out-Points
 - Siehe* In- und Out-Points
 - Out-Point-Symbol 125
 - Overscan
 - Titel 203
- P**
- PAL
 - DVDs erstellen 407
 - Timebase 23
 - Panasonic 5-Pin-Steuerung 66
 - Parametrischer EQ Effekt 345
 - Partitionen 35
 - PCM-Format 374
 - PDF-Dateien
 - Clip Notes-Kommentare exportieren 393

- Pfadtext
 - erstellen in Titeln 205
 - Wissenswertes 204
- Pfad-Textwerkzeug 205
- Photoshop. *Siehe* Adobe Photoshop
- PICT-Format
 - exportieren 374
- Pinselstriche Effekt 329
- Pipetten, Tonwertspreizung festlegen 264
- Pipettenfüllung Effekt 325
- PitchShifter Effekt 346
- Pixel
 - zuschneiden, im Effekt „Beschneiden & Skalieren“ 336
 - zuschneiden, im Effekt „Beschneiden“ 336
- Pixel-Seitenverhältnis
 - Siehe auch* Frame-Seitenverhältnis
 - allgemeine Einstellungen 23
 - ändern 30
 - einstellen 23
 - Exportierte Standbilder 373
 - Grundlagen 29
 - Häufige Seitenverhältnisse für Assets 32
- Plattenspieler 74
- Platzieren, Befehl
 - in Adobe Bridge 45
- Plug-Ins
 - in Adobe Store 7
- Plug-ins
 - Effekte 246
- Polarkoordinaten Effekt 302
- Portable Document Format. *Siehe* PDF-Dateien
- Positionseigenschaft
 - anpassen 241
 - verwenden, Animation von Clips 242
- Präsentation, Befehl 43
- Probeversionen, Software 7
- Produktzertifizierung 7
- Programmmonitor
 - Anzeigemodus 99
 - Audioeinheiten festlegen 175
 - Audio-Samples 142
 - Bewegung animieren 242
 - Clips animieren 243
 - verknüpfen, mit Referenzmonitor 102
 - Wiedergabe 100
 - Wissenswertes 96
 - Zeit-Steuererelemente 97
- Progressives Scanning 127
- Projekeinstellungen
 - Wissenswertes 25
- Projektarchiv, Ordner 27
- Projekte
 - ältere Projekte importieren 88
 - erstellen 21
 - öffnen 26
 - Wissenswertes 21
- Projekteinstellungen
 - allgemein 23
 - anpassen 21, 22
 - Bearbeitungsmodus 23
 - Wissenswertes 23
- Projektfenster
 - Ablagen 92
 - anpassen 90
 - Wissenswertes 11
- Projektmanager
 - online bearbeiten 391
 - Verwenden 391
 - Wissenswertes 391
- Protokollfenster 36, 37
- PS-Gradationskurven Effekt
 - anwenden 311
 - AVC-Dateien konvertieren 311
 - Wissenswertes 310
- Punkttext
 - skalieren 216
 - in Titeln 204
 - Vergleich mit Absatztext 204
- Q**
- Quadratische Pixel 32
- Quadratpixel 29
 - Siehe auch* Pixel-Seitenverhältnis
- Quellmonitor
 - Anzeigemodus 99
 - Audio-Samples 142
 - Clips löschen 97
 - Clips öffnen 96
 - In- und Out-Points 112
 - synchronisieren, mit Schnittfenster 102
 - Wiedergabe 100
 - Wissenswertes 11, 96
 - Zeit-Steuererelemente 97
- QuickInfos 41
 - Arbeitsbereichsleiste 136
 - Keyframes 228
 - Wissenswertes 409
- QuickTime
 - Kodierungsvorgaben 386
- QuickTime (MOV), Format
 - exportieren 374, 376
 - Flattened Filme 374
- R**
- Radialer Schatten Effekt 319
- Radialer Weichzeichner Effekt 284
- Radiales Wischen Effekt 338
- Rasierklinge 132
- Raster Effekt 325
- Rastern
 - Adobe Illustrator-Dateien 87
 - Logoobjekte in Titeln 214
- Rate ausdehnen 127
- Rate, Einstellung 25
- RealMedia
 - Kodierungseinstellungen 386
- RealMedia-Format
 - exportieren 374
- Rechteckige Pixel 29
 - Siehe auch* Pixel-Seitenverhältnis
- Referenzmonitor
 - verknüpfen, mit Programmmonitor 102
 - Wissenswertes 102
- Reflexionen 302
- Registrierung, Produkt 1
- Relief Effekt 330
- Renderdateien löschen, Befehl 137
- Renderdateien. *Siehe* Vorschau-dateien
- Rendering
 - Effektreihenfolge 245
 - Verarbeitungsreihenfolge 350
- Rendern
 - Siehe auch* Vorschau
 - Wissenswertes 136
- Resource Center 6
- RGB-Differenz-Key 354
- RGB-Differenz-Key Effekt 314
- RGB-Farbkorrektur 294
- RGB-Farbkorrektur Effekt
 - Definieren von Farbtonbereichen 265
- RGB-Kurven Effekt
 - anwenden 261
 - Wissenswertes 296
- RGB-Parade (Einstellung) 99
- Richtungslinien 211
- Richtungsunschärfe Effekt 283
- Rollen 120, 122, 125, 144
- Rollen Effekt 337
- Rollen. *Siehe* Rollende Titel

- Rollende Titel
 - erstellen 225
 - Timing-Optionen 225
 - Wissenswertes 224
- RS-232 und RS-422, Kalibrierung und Steuerung 67
- RS-232-Controller 66
- RS-422-Controller 66
- RSS-Feeds 3, 7
- Rückgängig
 - Bearbeitung in der Zuschneideansicht abbrechen 124
- Rückgängig machen
 - Wissenswertes 36
- Rückgängig, Befehl 36
- S**
- Samplerate
 - Audio 73, 378
- Schachbrett Effekt 322
- Schaltfläche „Ausrichten aktivieren/deaktivieren“ 131, 132
- Schaltfläche „Sichere Ränder“ 98
- Schaltflächen. *Siehe* DVD-Menüs Schaltflächen
- Scharfzeichner Effekt 284
- Schatten. *Siehe* Schlagschatten
- Schatten/Glanzlicht Effekt 281
- Schlaf-Modus 71
- Schlagschatten
 - erstellen 222
 - in Titeln 222
 - zu Objekten hinzufügen 222
- Schlagschatten Effekt 319
- Schlosssymbol 110
- Schnelle Farbkorrektur 291
- Schnelle Farbkorrektur Effekt
 - Entfernen von Farbdarstellungen 258
 - schnelle Luminanzkorrektur 259
 - Tonwerte 263
- Schneller Weichzeichner Effekt 283
- Schnittfenster
 - Audioeinheiten festlegen 175
 - Audiopegel 184
 - Bildlauf 136
 - Bildschirm für Bildschirm blättern 108
 - Clips verschieben 133
 - Effekteinstellungsfenster 250
 - Keyframe-Diagramme bearbeiten 234
 - Keyframes bearbeiten 226
 - Keyframe-Werte festlegen 234
 - synchronisieren, mit Quellmonitor 102
 - Warnbalken, diagonal 161
 - Wissenswertes 12, 105
- Schnittpunkte, Komprimierungs-Keyframes hinzufügen 377
- Schriftbrowser 206
- Schriften
 - im Titelfenster-Eigenschaftenbereich angeben 207
 - in Titeln ändern 206, 207
 - Kapitälchen verwenden 207
 - unterstrichen 208
- Schriftgröße
 - ändern im Fenster „Metadaten“ 50
 - in Titeln ändern 206, 207, 216
- Schriftgröße vergrößern, Befehl 50
- Schriftgröße verkleinern, Befehl 50
- Schulungsressourcen 6, 7
- Schützen
 - Spuren 110
- Schwarz & Weiß Effekt 307
- Schwarzstreifen 145
- Schwellenwert Effekt 282
- Schwenken
 - Audio 187
- Schwingungen Effekt 305
- Scratch Disks und Gerätesteuering, Befehl 370
- Screen-Key 356
- Screen-Key Effekt 314
- SDK-Dokumentation 7
- SECAM-Standard
 - Timebase 23
- Seite aufrollen Effekt 305
- Seitenverhältnis
 - Frame 28
 - Pixel 23, 29, 32
 - Wissenswertes 27
- Sekundäre Farbkorrektur
 - Farbbereich festlegen 266
 - Steuerelemente 295
- Sendefähige Farben Effekt 339
- Sends
 - Sendslisten 174, 190
 - Wissenswertes 190
- Sequenz der In- und Out-Points
 - entfernen 117
 - setzen 117
- Sequenzen
 - Auf Videoband aufnehmen 369, 370
 - Clips hinzufügen 113
 - Details anzeigen 107
 - erstellen 145
 - in separatem Schnittfenster anzeigen 145
 - In- und Out-Points setzen 117
 - mehrere 145
 - Original einer verschachtelten Sequenz öffnen 147
 - Standardeinstellungen 145
 - Startzeit festlegen 109
 - Übersicht über das Bearbeiten 104
 - verschachteln 146, 147
 - Vorschau 135
 - wechseln 145
 - weitere Sequenzen anzeigen 107, 111
- Sequenzmarke setzen, Befehl 139
- Sequenzmarken, Konvertierung in After Effects 155
- Signalton, 1 kHz 145
- Skalieren
 - EPS-Dateien 84
 - Titel 216
- Skalierungseigenschaft 241
- Skripterstellung
 - Handbücher 7
 - Ressourcen 7
- Skript-Handbücher
 - Adobe Bridge 48
- Software
 - aktivieren 1
 - Aktualisieren 2
 - Downloads 7
 - Entfernen 1
 - Installieren 1
 - Registrieren 1
- Software entfernen 1
- Solarisation Effekt 333
- Solo, Schaltfläche 175
- Sortieren, Befehl 44
- Speichern, Befehl 26, 32
- Spiegeln Effekt 302
- Spielraum 73
- Sprache
 - zuweisen in Adobe Bridge 42
- Spur
 - Lautstärke 229
- Spurauswahl 130, 133

- Spuren
 - Anzeigestil 109
 - Audiodaten bearbeiten 172
 - Audiodaten ein- und ausblenden 109, 174
 - auf- und zusammenfalten 109
 - Ausgabe routen 192
 - ausschließen 110
 - Clips löschen 133
 - Clips verschieben 134
 - Größe ändern 109, 110
 - hinzufügen 111
 - löschen 111
 - schützen und den Schutz aufheben 110
 - Umbenennen 111
 - Ziel angeben 115
- Spuren anzeigen/ausblenden, Befehl 174
- Spuren hinzufügen, Befehl 111
- Spurmaske-Key 359
- Spurmaske-Key Effekt 314
- StabVerst Effekt 281
- Standardeffekte 246
- Standardüberblendungen
 - hinzufügen 163
 - Wissenswertes 163
- Standbild, Befehl 127
- Standbilder
 - Adobe Illustrator 87
 - Dauer ändern 86
 - Exportieren 373
 - Für Export optimieren 377
 - für Schnittfenster optimieren 25
 - importieren 86, 87
 - nummerierte Sequenz 88
 - Pixel-Seitenverhältnis 373
 - Pixel-Seitenverhältnis anpassen 86
 - Standarddauer ändern 86
- Standbildereinstellungen optimieren, Einstellung 25
- Stapelumbenennung, Befehl 49
- Staub und Kratzer Effekt
 - anwenden 315
 - Wissenswertes 315
- Steinberg VST-Plug-Ins. *Siehe* VST-Plug-Ins
- Stereo, Audio
 - Wissenswertes 170
- Stereo, Audiodaten
 - aufteilen, auf Monoclips 178
 - Tonschwenk und Balanceregung 188
- Stereo-Mischpult-Effekt
 - Konvertierung in Adobe Premiere Pro 154
- Sterne, Dateien werten mit 47
- Steuerpunkte 211
- Stichwörter, Anwenden auf Dateien, in Adobe Bridge 53
- Stilbibliotheken 224
- Stile
 - auf Titel anwenden 223
 - für Titel erstellen 217, 222
 - löschen 223
 - Standard festlegen 223
 - Stilfelder ändern 223
 - umbenennen 223
 - verwenden 217
 - Wissenswertes 222
- Stoppmarken
 - hinzufügen 400
 - löschen 401
 - verschieben 401
 - Wissenswertes 397
- Störungen – Alpha Effekt 316
- Störungen Effekt 332
- Störungen HLS Effekt 317
- Streaming Video
 - exportieren 366
- Striche
 - löschen 221
 - Reihenfolge ändern 221
 - Wissenswertes 221
 - zu Titeln hinzufügen 221
- Striping, Bänder 82
- Stroboskop Effekt 333
- Strudel Effekt 305
- Strukturen
 - simulieren, in Clips 334
- Submix-Audiospuren
 - Ausgabe 192
 - Wissenswertes 170, 189
- Subwoofer 187
- Suchen von Frames
 - in verschachtelten Sequenzen 147
- Schnittfenster und Quellmonitor 102
- Suchen, Befehl 47
- Support-Dokumente, in Adobe Help Center 3
- Support-Optionen. *Siehe* Technischer Support
- Surround-Audio
 - Siehe auch* 5.1 Surround-Audio
- Surround-Audiodaten
 - Tonschwenk- und Balanceoptionen 187
- Symbol „Clipanfang abschneiden“ 125
- Symbol „Clipende abschneiden“ 125
- Synchronisationsprobleme 71
- Synchronisieren
 - Clips 143
 - Video und Audio 143
- Synchronisieren des Quellmonitors und Schnittfensters 102
- Szenemarken
 - löschen 401
 - manuell hinzufügen 399
 - umbenennen 401
 - verschieben 401
 - Wissenswertes 397, 399
- Szenensuche 70
- T**
- Tabstopps
 - in Text festlegen 208
 - löschen 209
 - Wissenswertes 208
- Tabulatoren
 - Tabstopps 208
- Tagged Image Format File (TIF, TIFF). *Siehe* TIFF-Format
- Targa-Format
 - exportieren 374
- Tastaturanpassung, Befehl 409
- Tastaturbefehle
 - anpassen 409
 - löschen 410
 - Satz wechseln 410
 - suchen 409
 - Wissenswertes 409
- Technische Ressourcen 7
- Technischer Support
 - Adobe Expert Support 2
 - unter Adobe.de 7
- Technischer Support kostenlos und kostenpflichtig 5
- Teilen von Clips 132
- Teilung 121, 144
- Temp-Dateien 34
- Text
 - Ausrichtung 206
 - formatieren 206
 - in Titeln auswählen 205
 - Tabstopps festlegen 208
 - Textfeldgröße ändern 204

- Titel hinzufügen 204
- Zeilenumbruch 204
- text properties
 - underlining 208
- Texteigenschaften
 - Grundlinienverschiebung 207
 - Kapitälchen 207
 - Kerning 207
 - Laufweite 207
 - Neigung 207
 - Schrift 207
 - Schriftgröße 207
 - Seitenverhältnis 207
 - unterstreichen 207
 - Wissenswertes 207
 - Zeilenabstand 207
- Textfeld, Größe ändern 204, 208
- Textur
 - Optionen 219
 - zu Objekten in Titeln
 - hinzufügen 219
 - zu Titeln hinzufügen 219
- Textwerkzeuge 204
- TGA. *Siehe* Targa-Format
- Tiefpass Effekt 344
- TIFF-Format
 - als Sequenz importieren 88
 - als Standbild importieren 86
- Timebase
 - ändern 21
 - Einstellung 23
- Timecode
 - Anzeigeformate 23
 - eingeben 83, 107
 - in der Zuschneideansicht
 - verwenden 125
 - manuell festlegen 83
 - Offset beim Ziehen anzeigen 108
 - verschieben, Einstellung 67
 - Wissenswertes 81
- Timecode Effekt 340
- Timecode-Zahl für die In-Bewegung 125
- Timecode-Zahl für die Out-Bewegung 125
- Tipps und Tricks 6
- Titel
 - Siehe auch* Kriechende Titel, Rollende Titel, Titellobjekte, Titelvorlagen, Titeltext
 - anzeigen 201
 - auf Vorlagen basierend 202
 - Bilder hinzufügen 214
 - Formen erstellen 210
 - importieren 201
 - konvertieren 225
 - Logos ändern 210
 - öffnen 201
 - speichern 201, 222
 - Stile ändern 223
 - Stile anwenden 223
 - Tabstopps verwenden 208
 - Textfeldgröße ändern 204
 - Video dahinter anzeigen 203
- Titel kriechen. *Siehe* Kriechende Titel
- Titel rollen. *Siehe* Rollende Titel
- Titeldateien 201
- Titelfenster
 - Schriftbrowser-Voreinstellungen 206
 - Stilfelder, Voreinstellungen 223
 - Titelfenster-Aktionen 200, 215
 - Titelfenster-Eigenschaften 200
 - Titelfenster-Hauptbereich 200
 - Titelfenster-Stile 200, 217, 222, 223
 - Titelfenster-Werkzeuge 200, 210
 - Wissenswertes 12
- Titelfenster-Eigenschaften 207
- Titelframes 92, 95
- Titellobjekte
 - ausrichten 215
 - Füllung festlegen 218
 - Stapelreihenfolge ändern 214
 - transformieren 216
 - verteilen 215, 216
 - Wissenswertes über Eigenschaften 217
- Titeltext
 - Absatz 204
 - Absätze erstellen 205
 - Ausrichtung ändern 206
 - auswählen 205
 - Eigenschaften angeben 207
 - hinzufügen 204
 - horizontal 204
 - Pfade erstellen 205
 - Punkttext erstellen 205
 - Schriftart 204
 - Schriftart ändern 206
 - Schriftgröße ändern 206
 - vertikal 204
- Titelvorlagen
 - aus Titel erstellen 203
 - festlegen 202
 - gemeinsam verwenden 202
 - importieren 202
 - löschen 203
- Standard wiederherstellen 202
- Themen 202
- Titel erstellen basierend auf 202
- umbenennen 203
- Tonhöhe
 - bei unterschiedlichen Geschwindigkeiten beibehalten 126
- Tontrennung Effekt 280
- Tonwertkorrektur Effekt 280
- Total Training 6
- Transformieren Effekt 303
- Transparente Clips 145
- Transparentes Video 145
- Transparenz
 - Siehe auch* Deckkraft
 - Alpha-Kanäle 347
 - Bereiche hinzufügen 349
 - Keying 347
- Traveling Matte 359
- Turbulentes Versetzen Effekt 303
- TV, Titel erstellen und in Vorschau anzeigen 203
- TV. *Siehe* TV
- TV-Standards
 - Wissenswertes 407
- Tweening. *Siehe* Keyframes
- Tweening. *Siehe* Keyframes.

U

- Überblenden Effekt 287
- Überblendungen
 - Anfangs- und Endframes 168
 - Arbeitsablauf 160
 - Audiodaten 185
 - ausrichten 163, 165
 - Ausrichtung 168
 - Bildmaske 168
 - Dauer 167
 - einseitig und doppelseitig 161
 - Einstellungen 168
 - ersetzen 164
 - Farbverlauf 169
 - Kanten glätten 168
 - Rahmen 168
 - Standard 163
 - verschieben 166
 - Vorschau 163, 165
 - vorwärts oder rückwärts abspielen 168
 - wiederholte Frames 161
 - Wissenswertes 160

- zentrieren 167
 - zwischen Clips hinzufügen 162, 163
 - überlagern 114
 - Überlagern, Schaltfläche 118
 - Überlagerungen 114
 - Überlagerungssymbol 116
 - Überschieben 122, 123, 124
 - Überspringen, Dateioption 26
 - Übertragungsaktivierung 1
 - Übertragungsmodi, Konvertierung in Adobe Premiere Pro 154
 - Um 180° drehen, Befehl 46
 - Um 90° gegen den Uhrzeigersinn drehen, Befehl 46
 - Um 90° im Uhrzeigersinn drehen, Befehl 46
 - Umbenennen
 - Dateien 49
 - DVD-Marken 401
 - Spalten im Projektfenster 91
 - Umkehren (Video) Effekt 289
 - Umkehren Effekt 344
 - Unbeschriftete auswählen, Befehl 44
 - Ungerade Halbbilder. *Siehe* Deinterlacing
 - Unkomprimiertes High-Definition-Video 366
 - Unschärf maskieren Effekt 284
 - Unterschieben 122, 123
- V**
- Variable Bit Rate. *Siehe* VBR-Kodierung
 - VBR-Kodierung 384
 - VCD-Format
 - Exportieren 365
 - Wissenswertes 365
 - Vektorbereich
 - anzeigen 276
 - anzeigen, im Quell- und Programmmonitor 99
 - Referenzmonitor 102
 - Vektorbereiche
 - Wissenswertes 273
 - Verankern von Arbeitsbereichen 18
 - Verbiegen Effekt 299
 - Verbinden
 - DVD-Schaltflächen 397
 - Verbindung zwischen Audio und Video aufheben, Befehl 143
 - Verbindung zwischen Medien aufheben, Befehl 81
 - Verbindungspunkte
 - in Eckpunkte umwandeln 213
 - Verborgene Dateien anzeigen, Befehl 44
 - Verbundene Clips
 - In- und Out-Points setzen 144
 - neu synchronisieren 143
 - überschreiben 143
 - Verbindung aufheben 143
 - Video- und Audioinformationen separat bearbeiten 143
 - Wissenswertes 142
 - Verfügbare Vorgaben 21, 22
 - Vergrößern
 - während des Ziehens eines Clips 108
 - Verknüpfen 103
 - Audio und Video 143
 - Verknüpfen, Befehl (Audio und Video) 143
 - Verknüpfung aufheben, Befehl (Audio und Video) 143
 - Verlauf Effekt 329
 - Verschachtelte Sequenzen 146, 147
 - Verschieben 124
 - Verschieben Effekt 302
 - Verteilen von Objekten 215
 - Vertikal spiegeln Effekt 337
 - Vertikale Ablenkung Effekt 337
 - Vertikaler Text
 - in Titeln 204
 - Verzerren von Bildern 300
 - Verzögerung Effekt 342
 - Video
 - Aus Premiere Pro importieren 154
 - Deinterlacing 128
 - Flimmern reduzieren 129
 - Halbbilddominanz 128
 - Halbbilder und Frames 127
 - High-Definition 366
 - Interlacing 127, 128
 - Progressives Scanning 127
 - Schulung, online 6
 - Videoaufnahmekarten 72
 - Videoband
 - Aufnehmen 368, 369, 370
 - Gerätesteuerung 370
 - Videobegrenzer Effekt 299
 - Video-CD. *Siehe* VCD
 - Videodateien, exportieren 371
 - Videofilter-Eigenschaften, Konvertierung in After Effects 155
 - Video-Halbbilder, in exportierten Dateien 377
 - Video-Rendering Einstellungen 25
 - Videos
 - ein-/ausblenden 350
 - Videosignalkomponenten, messen 273
 - Videoüberblendung anwenden, Befehl 164
 - Videoüberblendungen, Konvertierung in After Effects 155
 - Vier-Farben-Verlauf Effekt 320
 - Vierpunktbearbeitung
 - Clip einpassen, Optionen 118
 - Wissenswertes 118
 - Virtual Studio Technology. *Siehe* VST-Plug-Ins
 - Vollbild-Ansicht, in Adobe Help Center 5
 - Vollton-Composite Effekt 290
 - Voreinstellungen, Befehl
 - in Adobe Bridge 41
 - Vorgabe-Exporteinstellungen
 - Erstellen 381
 - Exportieren 382
 - Importieren 382
 - Löschen 382
 - Speichern 381
 - Wissenswertes 381
 - Vorgaben
 - Ablagen 254
 - Effekte 253
 - erstellen und speichern 254
 - Vorheriges Edit, Schaltfläche 124
 - Vorlagen
 - DVD-Vorlagen ändern 403
 - DVD-Vorlagen auswählen 402
 - Schaltflächen löschen 403
 - Wissenswertes, DVD 401
 - Vorlaufzeit, Einstellung 67
 - Vorschau
 - auf einem anderen Bildschirm 136
 - DVDs 406
 - Sequenzen 135, 136
 - volle Framerate 135
 - Vorschau, Einstellung 25
 - Vorschaudateien 135, 137
 - Vorspann, Filmvorspann 144
 - VST-Plug-Ins 193, 195
- W**
- WAV-Format
 - exportieren auf 374
 - Web
 - Verknüpfungen 140
 - Wellen (kreisförmig) Effekt 306

Wellenformen
 anzeigen 175

Wellenform-Monitor
 anzeigen 276
 im Quell- und Programmmonitor
 anzeigen 99
 Referenzmonitor 102
 RGB-Parade 99
 Wissenswertes 273
 YCbCr-Parade 99

Werkzeuge, Befehl, in Adobe
 Bridge 48

Werkzeugfenster 16

Wert- und
 Geschwindigkeitsdiagramme,
 anpassen 233

Wertung erhöhen, Befehl 47

Wertung verringern, Befehl 47

Widerhall Effekt 346

Wie Stereo behandeln, Befehl 178

Wiedergabe
 Jog- oder Shuttle-Regler 101
 Schnittfenster 106
 Steuerelemente des
 Referenzmonitors 102
 Steuerelemente im
 Monitorfenster 101
 Vorschau der Sequenzen
 anzeigen 135

Wiedergabe, Einstellung 23

Wiederholen Effekt 332

Windows Audio Waveform,
 Dateiformat. *Siehe* WAV-
 Format.

Windows Bitmap (BMP), Format
 exportieren 374

Windows Media Audio (WMA),
 Format
 dekomprimieren 85

Windows Media-Format
 Codecs angeben 386
 exportieren 374

Winkel, Farbrad 259

WM9 HDTV 366

Wölben Effekt 303

X

XMP (eXtensible Metadata Platform)
 über 49

XMP-Metadaten 388

Y

YCbCr-Parade 99

Z

Zeichenstift
 Kurven zeichnen 211

Zeichenstift-Werkzeug
 gerade Linien zeichnen 210
 Keyframes auswählen 231
 Kurven zeichnen 211

Zeichnen
 Formen in Titeln 210
 gerade Segmente mit Zeichenstift-
 Werkzeug 210
 Kurven mit Zeichenstift-
 Werkzeug 211

Zeilenabstand 207

Zeit
 Anzeige der aktuellen Zeit 97
 Zeit automatisch abstimmen 197

Zeitanzeige
 Beschreibung 97

Zeitdehnungseigenschaft,
 Konvertierung in Adobe
 Premiere Pro 154

Zeitleiste
 nacheinander navigieren 101
 verwenden, im
 Referenzmonitor 102

Zeitleisten
 Quell- und Programmmonitor 97

Zellmuster Effekt 321

Zentralen Cache bereinigen,
 Befehl 42

Zertifizierung 7

Zielsequenz bei der Multi-Kamera-
 Bearbeitung 151

Zielspuren angeben 115

Zoom 107

Zoomen Effekt 300

Zoomfaktoreinstellungen
 Quell- und Programmmonitor 99

Zu Favoriten hinzufügen, Befehl 46

Zu In-Point gehen, Schaltfläche 113

Zugeschnittenes Projekt, mit
 Projektmanager erstellen 391

Zuordnen von Audiokanälen 177

Zur nächsten Marke gehen,
 Schaltfläche 139

Zur vorherigen Marke gehen,
 Schaltfläche 139

Zurück, Befehl 36

Zusammefügen
 Dateien vor dem Export 388

Zusammenfalten

Spuren 109

Zusammenfügen

Exportiertes Video 377

Frames einfrieren 127

Zusammenstellen

Wissenswertes 349

Zuschneideansicht

Endlosschleife 124

große Verschiebung festlegen 124

Löschen und Lücke schließen 125

Rollen 125

verwenden 124

Vorschau 124

Zuschneidefilter, Konvertierung in
 After Effects 155

Zuschneiden

im Quellmonitor 112

im Schnittfenster 120

Wissenswertes 111

Zuschneiden, Schaltfläche 124

Zuschneide-Voreinstellungen 124